576 KByte

C-64
AMIGA

1990/1



TARTALOM

Tisztelt 576 KByte Tulajdonos!

Először is szerkesztőségünk nevében köszönjük, hogy megvette lapunkat! Reméljük, az első színes, számítógépes programokkal foglalkozó újság megtetszik és ezután állandó olvasója lesz. Amit már most garantálni tudunk, hogy ezt a mennyiségű információt minden hónap közepén hasonló minőségben veheti kézbe. Célunk, hogy minden olyan programról, melynek kezelése vagy játszhatósága nehézkes, esetleg lehetetlen lenne, teljes és részletes leírást, illetve ahol ez nem szükséges, ott ismertetőt közöljünk.

Bátran állíthatjuk, hogy az 576 KByte mögött olyan újságíró és szerkesztőgárda áll, amely ezt a kitűzött célt képes elérni. Ismétléseket nem szeretnénk tenni, ezért olyan programokkal már nem kívánunk foglalkozni, melyek leírása már más helyen megjelent. Megpróbálunk aktuálisak maradni, és a legújabb software-ekkel foglalkozni. Természetesen ez nem zárja ki, hogy néhány érdemtelenül elfelejtett, jobb sorsot érdemlő játékot nagyítónk alá helyezzünk.

Számítunk minden olvasó véleményére, kérdéseire és ötleteire! Erre külön olvasói rovatot nyitunk és minden lényeges kérdésre azon belül szeretnénk válaszolni.

Terveink között szerepel egy KÖZKÍVÁNATRA rovat indítása, ahol minden hónapban azt a programot szeretnénk elemezni, amelyre a legnagyobb igény mutatkozik. Tehát Ön, kedves Olvasó nem csak olvasója lehet az újságnak, hanem aktívan részt vehet a szerkesztésben is. Éppen ezért kérünk mindenkit, akinek bármilyen ötlete, javaslata van, az ragadjon tollat és írja meg nekünk!

Reméljük, hogy újságunk hasábjain minden hónapban találkozunk!

Tisztelettel:

Kiadja: GTE Műszaki és Gépipari Tudományos Egyesületen keresztül a COMGAME Gmk.
Felelős szerkesztők: Balogh Zsolt, Jámbor Árpád
Kiadó címe és hirdetésfelvétel: COMGAME Gmk. 1046 Ügető u. 20.
Felvilágosítás: 180-6140 vagy 176-3927
Levélcím: 1389 Bp. Pf. 132.
Szedés készült: TIPOPRINT Nyomdaipari Kft.
A nyomdai munkákat a KULTÚRPROFIL végezte.
Címlapterv és grafika: Szalai András
Terjeszti a Magyar Posta, megjelenik minden hó 15-én.
ISSN szám: 0865-8226

IRON LORD

A 64

Több hónapos reklám előzte meg az UBI-Soft új történelmi kalandjátékát, az IRON LORD-ot. Az újságokban megjelent grafika- előzetesek nem túloztak, valóban igen szép játékot sikerült összehozniuk a programozóknak, s mindez csodálatos zenei aláfestéssel. A játékban mindenki megtalálhatja kedvenc stílusát: ügyesen ötvözték a kaland, akció, stratégiai és labirintus elemeket. A játék háttere nem új keletű: messzi földeken vívott csaták után hazatérve keserűen tapasztalhatjuk a távollétünkben beállt változásokat. Kedvenc bácsikánk megérezve a kínálkozó lehetőséget letaszította atyánkat a trónról és most kemény kézzel uralkodik népünk és földünk felett. Feladatunk „egyszerű": vissza kell szereznünk jogos örökünk, a trónt. Mivel bácsikánk erős sereget is bitorol, első feladatunk egy hadat állítani ellene. Ehhez meg kell nyernünk a helybeliek bizalmát és segítségét.

A játék kezdetén ősi kastélyunkban találjuk magunkat kezünkben egy szál karddal és zsebünkben 280 arannyal. A kastály pihenőhelyül szolgál, ám ezen túlmenően igen fontos, hogy itt tudjuk kimenteni illetve visszatölteni az aktuális játékállást. A képernyőn lévő térképet vizsgálva láthatjuk, hogy a játéktér igen egyszerű: néhány település és egy út, mely ezeket összeköti.

Kastélyunkhoz legközelebbi faluval kezdjük az ismerkedést. (Máshova nem is tudunk menni, mivel egy-egy helyre való eljutáshoz keresztül kell lovagolnunk az útba eső falvakon is.) Célozzuk meg az első települést (Vigyük rá a kurzort és nyomjuk le a tűzgombot.) Ekkor egy kis fekete pont kezd el mozogni az úton (ezek mi lennénk), ezzel egy időben betöltődik a falu térképe.

A falvakba érve néha kellemetlen meglepetésként ismeretlen lovag hív párviadalra minket. Ez (főleg eleinte) kitűnő lehetőség elhaláloztatásunkra.



Szemben látható ellenfelünk, felette egy csík az energiáját mutatja. Belőlünk csak kardot tartó kezünk és energiánk látszik, mely szerencsére jóval több, mint a lovagé. Harcolni igen egyszerű; ha a lovag üt minket a kardjával, húzzuk arra a joystick-et, amerről az ütést kapnánk. Szerencsés esetben kivédjük az ütést, ellenkező esetben energiánk látja kárát. Gyakran egy pajzs villan fel a jobb szélen, ekkor mi próbálkozhatunk támadással. Ha sikerül bevinnünk egy szúrást, ez a lovag azonnali elhunytához vezet. (A mi halálunkhoz legalább négy bekapott találat szükséges.)

Amennyiben sikeresen túléltük a viadalt, Chatenay Malabry-ban találjuk magunkat. A házak között mászkálva rábukkanhatunk egy gyógynövényszaküzletre. Itt nyílik először lehetőség kapcsolatba lépni hazánk egy fiával. Vizsgáljuk meg a nálunk lévő tárgyakat (INVENTORY) illetve pénztárcánk vastagságát (MONEY). Ha valamit fel akarunk kínálni, azt a GIVE opcióval tehetjük meg (egyelőre nem érdemes használni, hiszen csak egy kardunk van), viszont van aranyunk, amivel vásárolhatunk (BUY). Mint általában azok a dolgok, amiket itt a játékban maguktól adnak az emberek a felkínált gyógynövény (HERBS) sem használható semmire. Talán a beszélgetés segít (DISCUSS). Megtudhatjuk, hogy éppen most rendezik a szokásos évi íjászversenyt. Szegény fickó nem éppen egy Robin Hood, így csak álmodozik a kupa elnyeréséről. Mi viszont megpróbálhatjuk (meg is kell, mivel a játék teljesítéséhez szükségünk van e trófeára).

Hagyjuk el a boltot (QUIT), és keressük meg a versenyt (ARCHERY COMPETITION). A verseny végleges megnyeréséhez három menetben kell győznünk. Körönként hat céltábla van, egyre messzebb, és mindegyikre négy lövést adhatunk le.

A kép alján láthatók a vezérlő ábrák. A jobb szélső ikon választásával bármikor abbahagyhatjuk a céllövészetet. Balra tőle a lövés oldalirányát, a mellette levővel a lövés magasságát határozhatjuk meg. Ez utóbbit érdemes 26°-ra beállítani. Az oldaliránynál vegyük figyelembe a szélerőt (bal szélen) és a cél középtől való eltérését. Lövéshez vigyük a kurzort a kép bal felső részén álló íjász alakra és nyomjuk le a tűzgombot. Amíg lenyomva tartjuk, addig az íjat feszítjük (az erő növekedését alatta figyelhetjük), ha elengedjük, akkor a nyíl kilövődik. Amennyiben rossz helyre lőttünk, a helyszínt felülről látva egy fekete pont jelzi a nyílvessző landolásának helyét. Néhány órai gyakorlás után egész jó esélyünk van, hogy



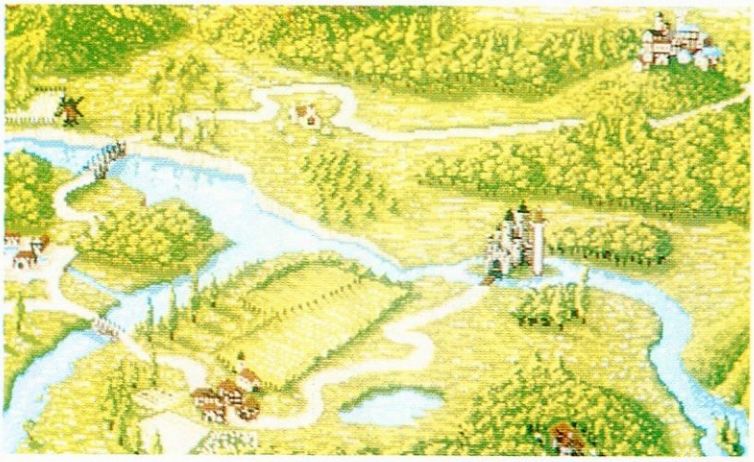
eltaláljuk a céltáblát, amely ilyenkor nagyítva látható Az egyre távolodó céltáblákra a következő erőkkel próbáljunk lőni: 45, 55, 66, 80, 88, 97. Igyekezzünk a cél közepén lévő fekete kört eltalálni, mivel ez pontszámunk növekedésén kívül pénztárcánknak is jó szolgálatot tesz: 150 arany a jutalom. Mivel a játékban igen sok pénz szükséges, ezt érdemes az íjászaton összekaparni. Gyakoroljunk sokat, s ha egy forduló végén kiesünk, menjünk újra vissza. Ha az utolsó körben 550 pont felett sikerül teljesíteni (esélye minimális), akkor elnyerjük a fődíjat, egy gyönyörű serleget.

Ezt megszerezve sétáljunk vissza gyógynövényes barátunkhoz, aki a kupa láttán lelkendezik egy sort, majd megígéri, hogy segíti további utunkat, cserébe a kupáért. Adjuk oda, s mivel itt egyelőre nincs más dolgunk, menjünk vissza árván hagyott lovunkhoz, és vegyük az irányt a következő falu felé. Itt újra számíthatunk némi viadalra.

A faluba bejutva (LORANDO) keressük meg a kereskedőt (SHOPKEEPER). Neki egy nyakláncra (NECKLACE) fáj a foga. Ezzel most nem szolgálhatunk, viszont egy ifjú herceghez méltóan megvásárolhatunk egy nagy rubint (RUBY) és fegyverzetet (ARMOUR). Ha esetleg nem futná a pénzünkből, akkor később vissza kell jönnünk több pénzzel. (3500 arany kell.) Álljunk tovább, s egy kis pihenőre térjünk be a kocsmába (INN). A felkínált borra nincs szükségünk, hiszen antialkoholisták vagyunk, de hallgassuk meg a kocsmáros panaszát: a szerzetesek nem hajlandók eladni a legfinomabb boraikat. Szédelegjünk ki a borgőzös helyről a tiszta levegőre, lovunkra pattanva induljunk tovább.

A legtávolabbi hely már egy komplett kisváros, TORANTEK. Ejtsük útba a városka legmenőbb (egyben legveszélyesebb) helyét, a játéktermet (GAMESROOM). Belépésünkkor a helyiek ellenségesen méregetnek, ám ez ne zavarjon minket. Ha kevés a pénzünk, kockajátékkal növelhetjük (vagy csökkenthetjük). A szabály igen egyszerű; aki 7-et dob a két kockával, az nyeri a betétet. Érdemes nagy téttel kezdeni, mivel az első nyerés általában a mienk. Ha elég pénzünk gyűlt össze, vagy meguntuk, folytassuk a játékot szkanderezéssel. Négy, egyre erősebb ellenfelet kell lenyomnunk.

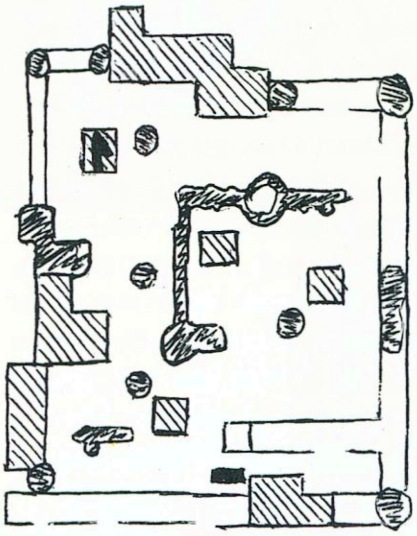
A módszer ismert már más játékokból: a joystick gyors jobbra-balra rángatásával növelhetjük erőnket. Vigyázzunk! A 3. és 4. ellenfélnél egy pillanatnyi kihagyás is végzetes lehet és kezdhetjük a szkandert elölről. Néhány csukló- és joystickcsere után van esélyünk a győzelemre. Pihenésre azonban nem sok időnk marad: egyik ellenfelünk némi csalással vádol minket. Az eredmény újabb párviadal. Túlélés esetén kezdjünk ki a pincérhölggyel, aki lenyűgözve szkanderteljesítményünktől egyik fülbevalóját adja át egy tanács kíséretében: látogassuk meg a városka egy csendes zugában élő zsoldos barátját (MERCENARY) és adjuk oda neki az ékszert. Egy ilyen szép hölgynek nehéz ellenállni, fogadjuk hát meg javaslatát.



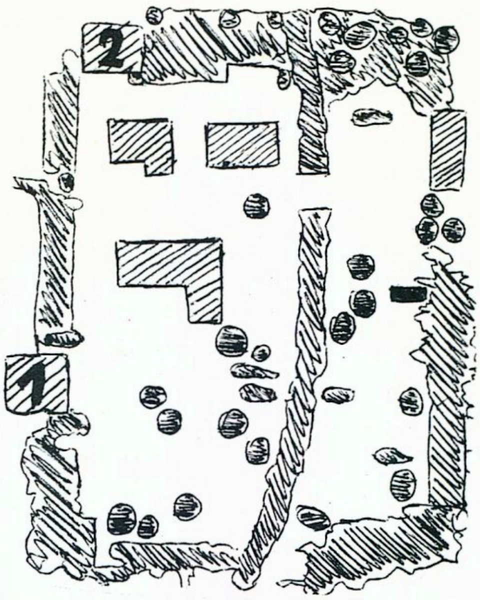
A zsoldos kissé barátságtalanul fogad minket, ám amint odaadjuk neki a fülbevalót, mindjárt segítőkészebb: egy nagy rubinért hajlandó elszegődni csapatunkhoz társával együtt. Adjuk oda neki, velük is erősödik haderőnk. Mintegy mellékesen megjegyzi, hogy egy fegyverzetért cserébe egy szép nyakláncot ad nekünk.

Ez épp kapóra jön, s mivel ebben a városkában nincs több dolgunk, lovagoljunk visszafelé és ejtsük útba a kolostort. Első utunk az egyik szerzeteshez (MONK) vezet, aki elpanaszolja, hogy társai betegek, és nem tudja, kihez fordulhatna segítségért. Természetesen hozzánk, ám ehhez szükség van gyógynövényes barátunk közreműködésére is. Lovagoljunk hát vissza hozzá az üzletbe. Az árus segítőkészen elővesz a kért gyógyszert (ANTIDOTE). Indulhatunk vissza, de útközben térjünk be a nyakláncot kereső boltoshoz és adjuk oda szerzeményünket. Örömmel könyvelhetjük el hadseregünk újabb gyarapodását a hálás boltos személyében. Visszatérve a papokhoz adjuk át a hozott gyógyszert. A hatás azonnali és bámulatos: a felépült szerzetesek csatlakoznak hozzánk, sőt még a templomos lovagot (TEMPLAR) is rábeszélik erre. Ha még ez is kevés lenne, ráadásként megígérik, hogy a borukból eladnak a kocsmárosnak. Evvel a jó hírrel térhetünk vissza az ivóba. Kölcsönös örömöt okozunk egymásnak: a kocsmáros a bornak örül, mi pedig annak, hogy a kocsmárost is oldalunkon tudhatjuk a molnárral (MILLER) együtt, akinek a kocsmáros – irántunk érzett háláját kimutatva – hajlandó visszafizetni tartozását. Ezzel korteshadjáratunk végére értünk, csapatunk teljes, a játék első részének végéhez értünk.

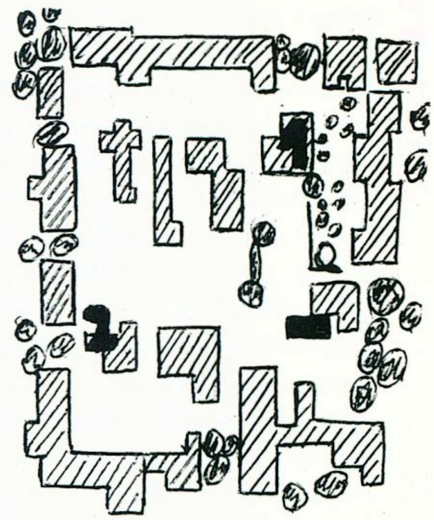
Lovagoljunk vissza a kastélyba és menjünk a toronyba (TOWER). Érdemes kimenteni jelenlegi állásunkat (SAVE GAME), majd némi meditáció után ütközzünk meg bácsikánk seregével. (GO TO WAR). Ha eddig mindent jól csináltunk akkor mindkét oldalon 10 hadosztályból álló sereg várakozik az ütközetre. (Mi vagyunk a jobb alsó sarokban.)



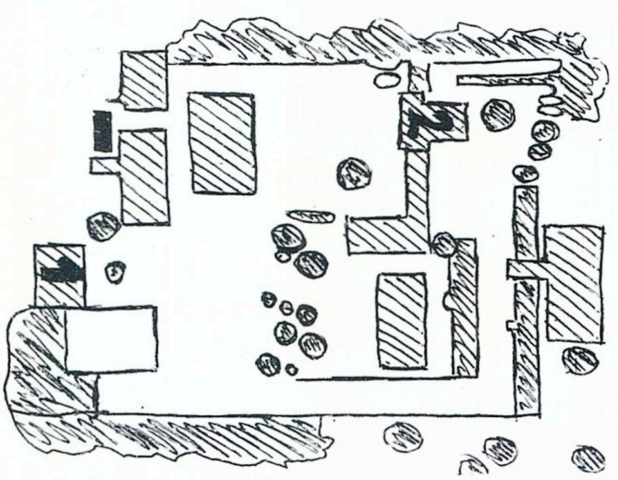
CASTLE
1. TOWER
▒ HORSE



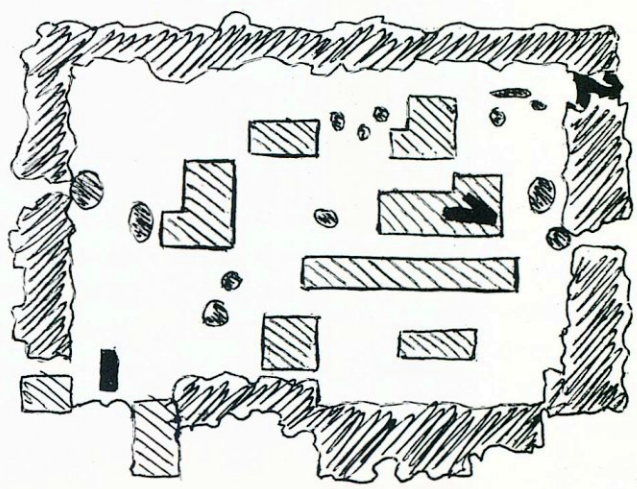
LORANDO
1. SHOPKEEPER
2. INNKEEPER
▒ HORSE



TORANTEK
1. GAMESROOM
2. MERCENARY
▒ HORSE



ABBEY
1. MONK
2. TEMPLAR
▒ HORSE



CHATENAY MALABRY
1. HERBALIST
2. ARCHERY COMPETITION
▒ HORSE

Rövid stratégiai játék következik. Minden körben mindegyik csapatunkkal egy dolgot csinálhatunk, a következők közül: egyet előre lépünk, elfordulunk, illetve pihentetjük az embereket. Ha két csapatunk összlétszáma nem haladja meg az 500 főt, akkor össze is vonhatjuk őket (egyikkel rálépünk a másikra). Ha támadunk egy ellenséges csapattestet, akkor érdemes egyszerre több oldalról rátámadni, így kevésbé fogynak embereink. A képen időnként megjelenő „csirkecombok" energiánknak tesznek hathatós szolgálatot. Ha mindegyik egységünknek előírtuk a teendőket, akkor indulhat az ütközet.

Győzelmünk esetén már csak egy feladatunk van: bácsikánk kastélyában bolyongva feljutni a legfelső emeletre. Ez természetesen nemcsak holmi lépcsőmászásból áll; bonyolult labirintus-rendszereken kell átküzdenünk magunkat. Az emeletek tele vannak lezárt átjárókkal, ezek kulcsait kell összeszednünk emeletenként. A legtöbb esetben szükség van az összes kulcsra, mindet össze kell szednünk. A felfelé vezető lépcső helyét egy nagy nyíl jelzi. Az emeleteket összekötő részen harcias denevérekkel kell megküzdenünk. Ha sikerül lelőni mindegyiket, és a kép alsó részén látható energiacsíkunk sem fogyott le végzetesen, újabb labirintusban találjuk magunkat. Ezt „csak" hatszor kell végigcsinálni és máris fenn vagyunk a tetőn.

Már csak a program meleg gratulációját kell fogadnunk: Legyőztük gonosz bácsikánkat, visszafoglaltuk minket megillető helyünket, a trónt. Népünk hősként ünnepel, ajkukról nevünk száll az ég felé az idők végezetéig...

KARIKA

THE CHAMP

A boksz rajongói az év elején két új játékkal találkozhattak. A The Champ-ben a világ legjobb öklözőivel kell összemérnünk tudásunkat. A játékot egy vagy két személy játszhatja. Betöltés után a program egy menüvel jelentkezik be, melyben a kettes joystickkel választhatunk. Itt kell beállítanunk a játékosok számát. Megnézhetjük az eredménylistát (Hiscore), és a bokszolók ranglistáját (Worldrank). A File Options menüben tudjuk az eredményeket és a játékosok adatait (Make Data File) lemezen tárolni, illetve betölteni. A Sparring pontban edzőmeccsen készülhettnk fel az igazi erőfelmérésre.

A Start Game választása után a játékos nevét kell megadni. Itt egy játékos lemezen levő adatát is betölthetjük. Majd, ha előzőleg a Training pontban az On-t választottuk, egy edzőteremben találjuk magunkat. Először ugrálókötelezni kell a joystick ütemes fel-le mozgatásával. Ezután a bemutatott ütéseket kell a lehető legjobban megismételnünk. Az utolsó gyakorlattal gyorsaságunkat fokozhatjuk. Itt jobbra-balra kell mozgatni a botkormányt.

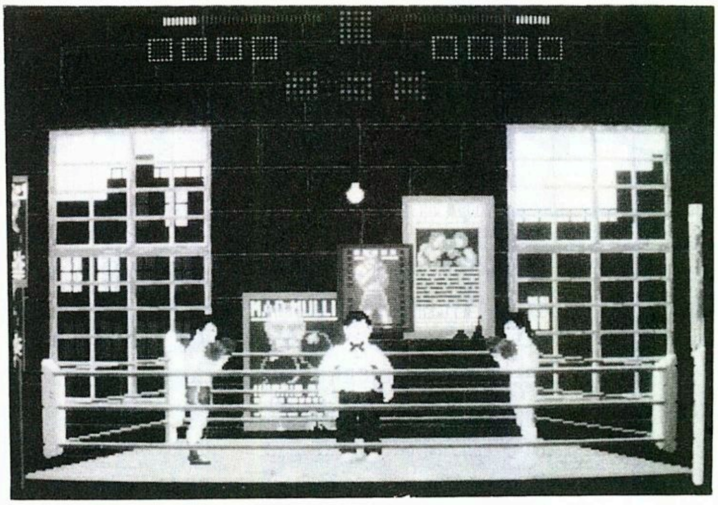
A mérkőzés kilenc háromperces menetből áll. A képernyő felső részében a két bokszoló pontszámát látjuk. Fölötte a színes csík erőnket mutatja. Az irányítás a következő:

jobbra, balra a játékos mozgatása

le, le + jobbra, le + balra, fel: védekezés

tűz + 7 irány (kivéve a fel): ütések

A játék szép grafikájával és élethű hanghatásaival nem ígér botkormányunknak hosszú életet.



BOXING MANAGER

Aki a sok verekedés helyett szívesebben lenne edző, annak a Boxing Manager-t ajánlom. Ebben a játékban maximum öt bokszolót indíthatunk különböző bajnokságokban. A játékot egy személy játszhatja a kettes joystickkel.

Kezdéskor betölthetünk egy korábban mentett játékot, vagy újat kezdhetünk. Az új játékba be kell írnunk nevünket, majd sportolóinkkal kell szerződést kötnünk. (Írjuk be a bokszoló nevét, évi mérkőzései számát, a rangsorban tervezett sorszámot és átlagos bevételt.)

Most egy előszobában találjuk magunkat. A képernyőn négy ajtót látunk, melyeken a tűzgomb lenyomásával léphetünk be és ki.

Phisics: ebben a szobában orvosi vizsgálaton vehetnek részt versenyzőink. A tűzgomb lenyomása után válasszuk ki melyik bokszolónk állapotára vagyunk kíváncsiak. A képernyőn megjelenő adatok sorrendben a következők: küzdőképesség, védekezés, gyorsaság, pontosság, erő, állóképesség és sérülés.



Gym: tornaterem, Itt bokszolóink edzéstervét készíthetjük el (súlyemelés, szorítóbeli munka, ütőedzés, futás és edzőmeccs). Egyszerre csak három különböző edzésformát választhatunk.

Office: iroda. Itt több tevékenység közül választhatunk. A falinaptáron a napok múlását követhetjük. Az iratszekrényben versenyzőink szerződését, meccseik adatait és a bajnokságok rangsorát láthatjuk. A jegyzetfüzetben a következő mérkőzések dátumát, sportolóink egészségi állapotát és más bokszolók adatait nézhetjük meg. A telefonon mérkőzéseket köthetünk le sportolóinknak. Hívjunk fel egy másik edzőt, és válasszuk ki emberei közül leendő ellenfelünket. Ha ellenfelünk szabad, a mérkőzés részleteiben kell megegyeznünk (hány hét múlva legyen a meccs és a bevétel hány százalékára tartunk igényt). A megegyezés után telefonon értesítenünk kell az érdekelt szövetséget a mérkőzésről.

Exit: hétköznapokon a játékot menthetjük lemezre és befejezhetjük a játékot. Szombatonként azonban itt tekinthetjük meg a mérkőzéseket. A mérkőzés szüneteiben beállíthatjuk versenyzőnk taktikáját (pl. fejre üssön) és elláthatjuk sérüléseit. A mérkőzés 10 menetes. A meccs közben a képernyőn láthatjuk, hogy ki milyet ütött, és az ellenfele védte-e. Ez a rész elég sokáig tart, és egy idő után unalmassá válik. Egyébként a program jó szórakozást nyújt (és fejleszti angol szókincsünket).

Temesvári

Oil Imperium

A64

Egy régóta közkézen forgó program ez, mely valószínűleg a német nyelvezete miatt nem igazán közkedvelt anyag. Pedig a stratégiai játékok kedvelőinek egy könnyen játszható érdekes programot készített a RELINE cég. A játékban egy olajtársaság igazgatójaként kell megállnunk a helyünket. Tehát lássuk a lényeget...

Betöltéskor Workbench-ből indul. A bevezető rajz közepes minőségű, a kis digitalizált képek viszont ötletesek. Az egér bal gombjának megnyomása utáni képernyőn nyomjunk két ENTER-t. Ekkor a CODE RICHTIG felirat megnyugtat minket, hogy nagyszerűen eltaláltuk a kódokat. Ezután választjuk ki, hogy hányan szeretnénk játszani. (Maximum négyen lehet. Ha ennél kevesebben akarunk, akkor a gép veszi át a fennmaradó helyeket.) Ha megvagyunk, a nevünk beírása után kiválaszthatjuk a legszimpatikusabb olajtársaságot. (TRANSOIL, EXPLORA, ALL AMERICAN, INTEROIL) Minden bevitel után egy OK-t is nyomjunk, mert a gép csak így érzékeli a választásainkat. Ha ezzel is megvagyunk, az iroda kiválasztása következik. Kinek melyik tetszik. (Lehet ugyanolyan irodája két embernek.)

Most négy játékforma közül választhatunk:

1. Játék három évig
2. 60 millió dollár készpénzig
3. Az összes többi játékos csődjéig
4. 80% piaci részesedésig

Bármelyik mellett döntsünk is, a különbség csak annyi, hogy míg az első két típusnál a teljesen becsületes játék is elegendő a győzelemhez, addig a harmadik-negyedik esetben már sötétebb üzelmek nélkül, nemigen ér célt az ember. Itt már komoly tranzakciókat kell véghezvinnünk, melyek igen nagy kockázattal járnak. De erről majd később...

Miután bekérte az adatlemezt a gép, megmutatja az irodánkat és a készpénzünket. Innen érhetjük el a különböző funkciókat.

Bal oldalon felül láthatunk egy táskát. Ezt abban az esetben kell használnunk, ha a gép közölte velünk – telefonon –, hogy ég valamelyik olajmezőnk. Ilyenkor ha rámutatunk a táskára (az egér bal gombjával) akkor a középen megjelenő két ábra közül választhatunk.

A bal oldali választása esetén közlik velünk, hogy amennyiben nem akarunk, vagy nincs időnk az oltással foglalkozni, abban az esetben ezt ők jó pénzért elvégzik helyettünk. Akkor érdemes emellett döntenünk, ha már igen sok a pénzünk, vagy nagyon szorít bennünket az idő. Ellenkező esetben a jobb oldali ábrát válasszuk. Ekkor a másik lemezt helyezzük be, és csodáljuk meg repülőgépünket, ami szállít minket. Kis repülés után kiugrunk, és nem messze az égő kutaktól érünk földet. Nekikezdhetünk az oltásnak. Ez a régen ismert robbantásos módszerrel történik. Odamegyünk az égő kúthoz, szemből nekimegyünk, majd a tűzgomb megnyomásával egy időben egy pillanatra lehúzzuk a kart. Ez azt eredményezi, hogy egy robbanótöltet jelenik meg a kút felett. A képernyő tetején közben megszemlélhetjük gyújtózsinórunkat, amint éppen visszafelé ég. Ha a robbanás pillanatában még esetleg nem vagyunk elég messze, az az egészségi állapotunkra igen rossz hatást gyakorol. Ha sikerülne háromszor elhaláloznunk, úgy befejeződik az oltás és a tudomásunkra hozzák veszteségeinket, majd folytatódik a játék. Egy robbanótöltettel csak akkor érhetünk el sikert, ha a kút már csak fél lánggal ég. Ekkor ugyanis már egy töltet is elegendő a teljes oltáshoz. (Természetesen a legjobb az, ha egy-egy kutat két robbanótöltettel – külön-külön – oltunk, mert így nagyon kevés lesz a tűz martaléka.) Ezek után ha kicseréltük a lemezt, továbbléphetünk.

(Abban az esetben, ha nem égett semmink és mi mégis ezt az opciót választottuk, a gép közli velünk, hogy hiába akarunk oltani...)

A következő ábra a telefon. Ezen keresztül igen fontos dolgokat tudhatunk meg. Pl.: Leégett valahol pár olajtartályunk, esetleg fúrótornyaink szenvednek égési sérüléseket, szerződést ajánlanak, szerződést szegtünk meg és ezért büntető szankciókat foganatosítanak, megbuktunk egy szabotázsakcióval, stb... Ha tartályunk égett le, akkor érdemes azon a területen új tartály(oka)t vásárolni, hogy az esetleges olajtöbblet ne vesszen kárba. Ha fúrótorony ég, azonnal fogni a táskát és menni oltani! Ha szerződést ajánlanak, meg kell néznünk, hol. Most gondoljunk vissza: Van azon a területen érdekeltségünk? Van ott akkora kapacitásunk amennyiről a szerződés szól? Ha igen, és az árat is megfelelőnek találjuk, úgy aláírhatjuk. Ha az előző feltételek valamelyike nem áll, akkor ne kövessünk el könnyelműséget! Ha nem teljesítjük az itt leírtakat, abban az esetben a szerződés utolsó sorában lévő büntetést kell fizetnünk. Figyelem! Ez az egyezmény több hónapra szól! Bármelyikben nem teljesítünk, a szankciók érvénybe lépnek. A szerződés teljesítése egyébként nagyon egyszerű. A hónap végén maradnia kell annyi olajunknak, amennyi a szerződés(ek) teljesítéséhez szükséges. Vigyázat! Nem hóközben kell ezt a mennyiséget eladni!

Ha nem volt telefonunk és ennek ellenére ezt a funkciót választottuk, a gép közli velünk, hogy az előző hívás óta újabb nem volt.

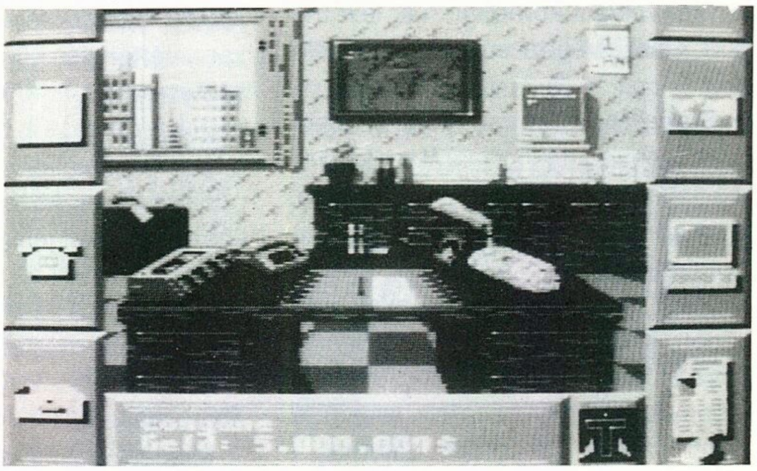
A bal alsó ábra a fiókunkat ábrázolja. Ha kihúzzuk, három dolog közül választhatunk. A leghasznosabb a jobb felső tasak. Ezt kinyitva tudjuk megtekinteni gazdasági helyzetünket. (Fúrótornyaink számát, kapacitásukat, működőképességük arányát.) A bal oldali oszlopban szerepelnek a működők, a másikban a nem működők. A rosszakat

érdemes felajánlani eladásra, mert így nem kell fizetni utánuk a fenntartási költségeket. Ezek egyébként a térképen sárgán vibrálnak. Az alsó és a bal oldali a különböző tisztességtelen üzelmekhez kell. A bal oldalival az ingatlanüzletbe szállhatunk be négyféle pénzösszeggel, a jobb oldalival pedig a többi olajtársaság ellen követhetünk el különböző szabotázsakciókat. Pl: olajkutakat gyújthatunk, tartályokat robbanthatunk fel. Ezeket csak akkor használjuk, ha nem félünk az esetleges következményektől. Ugyanis ha rájönnek a turpisságra, akkor a bíróság előtt találjuk magunkat, és elég kemény büntetést szabhatnak ki ránk (Pl. elveszik néhány fúrótornyunkat.) Természetesen itt is és az előzőnél is minél nagyobb összeget fektetünk az üzletbe, annál kisebb a lebukás veszélye.

A jobb felső ábrán egy térképet látunk. Ennek segítségével az összes földrészen megtudhatjuk, hogy kinek mennyi kútja van, de azt nem, hogy azok működnek-e vagy sem.

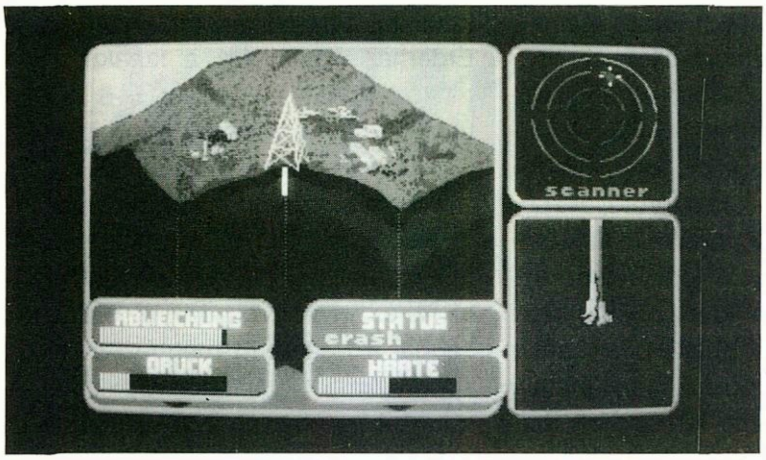
Az alatta lévő számítógép a leghasznosabb eszközünk. Ezen keresztül bonyolíthatjuk az eladásokat, vételeket, innen hívhatunk szakértőt, fúrhatunk és kérhetünk statisztikai adatokat.

Vétel: Az első ábrán keresztül bonyolíthatjuk vásárlásainkat. Választhatunk fúrótorony és tartály közül. Ha a tornyot választjuk, akkor a földrész kijelölése következik. Ha itt még nem vásároltuk meg a fúrási engedélyt, akkor ez minden földterületen az első alkalommal 2 000 000 $-ba kerül. Ezek után bármikor fúrhatunk, minden további engedély nélkül. Ha most kiválasztjuk valamelyik négyzetet, úgy eldönthetjük, hogy a közölt áron akarunk-e tornyot venni. Ha igen, akkor a fúrásról kell döntenünk. Fúrunk-e most vagy sem. Ha ezt is most szeretnénk elvégezni, akkor már csak annak eldöntése marad hátra, hogy speciális, vagy sima fúrást akarunk (Spz/sel) (A speciális az drága mulatság, viszont az eredmény biztos.) Jobb ha magunk végezzük ezt el, mert így százezreket, sőt milliókat takaríthatunk meg 2–3 fúráson. Tehát ha magunk csináljuk, akkor egy kedves kis zene kíséretében láthatjuk meg fúrótornyunkat, amelynél éppen megkezdődött a fúrás. Alatta a különböző színű rétegek a föld minőségét jelzik. Alul a szöveges résznél többek között megtudhatjuk a fúrás sebességét- amit a joystick gombjával tudunk szabályozni – és a fúrófej állapotát. (normál/kritikus) Ami minket a legjobban érdekel, az a jobb felső kép. Ezen a scanneren figyelhetjük a fúrásunkat felülről. A fúrófejet a piros karika szimulálja. A joystickkel irányíthatjuk úgy, hogy az mindig középtájon maradjon. Ha az állapotjelzőnél a kritikus felirat olvasható, akkor – ha nem változtatunk gyorsan irányt – a fúrófej eltörik, és ez a torony használhatatlanságát vonja maga után. A fúrás végezetével közli velünk a gép, hogy mennyi ideig tartott és mennyibe került. Ha vételnél nem tornyot, hanem tartályt akarunk venni, abban az esetben el kell döntenünk, hogy melyik földrészen kívánjuk növelni a számukat. Ez természetesen csak ott érdemes, ahol már van olajkutunk, vagy éppen most szeretnénk venni. Háromféle tartály közül választhatunk. 500, 1000 és 2000 hordó tartalmának befogadására képes áll rendelkezésünkre. Be tudjuk állítani a típust és a darabszámot is. Közben láthatjuk – ha többet veszünk – az össz befogadóképességet. A tartály az egész terület kitermelt olaját tárolja, tehát nem szükséges minden toronyhoz külön venni.



Eladás: Lehet választani, hogy mit akarunk eladni. Tornyot, vagy olajat. Ha az előbbit, akkor végignézhetjük, hol van egyáltalán ilyen a birtokunkban, és az eladandóra rámutatva beállíthatjuk az árat is. Abban az esetben, ha olyat választunk, amit már egyszer kijelöltünk, úgy megkérdezi tőlünk a gép, hogy tényleg változtatni akarunk-e eddigi álláspontunkon. Ha nem, akkor minden marad a régiben, de ha igen, abban az esetben először visszaállítja működővé, és csak ismét rámutatva lehet az eladási áron változtatni. Érdemes egyébként a kutakat még működés közben – úgy 5–6 hónap után – eladni, mert így még esetleg tisztességes árat kaphatunk érte.

Ha olajat szeretnénk áruba bocsátani, első dolgunk kiválasztani azt a földrészt, amelynek olajából akarunk eladni. Ha ezzel megvagyunk, az olajtársasággal a háttérben megnézhetjük az éppen aktuális olajárakat. Beállíthatjuk a kívánt mennyiséget, és eközben figyelemmel kísérhetjük ennek összértékét. Ha esetleg meggondoltuk magunkat és inkább megtartjuk az összeset, úgy állítsuk vissza az eladási mennyiséget nullára. Egy földrészen egy hónapban csak egyszer próbálhatunk meg eladni olajat. Azért megpróbálni, mert néha a következőt közli velünk a gép: Sajnos a csővezetékünknél – amin keresztül az olaj szállítása történt volna – gondok merültek fel. A segítséged nélkül nem tudják megoldani a problémát. Ez annyit jelent, hogy feltűnik egy sivatagi részlet, amin keresztül a jobb alsó sarokból a bal felsőbe kell elvezetni a csővezetéket, oly módon, hogy a jobb alsó sarokban lévő csőtípusok (vízszintes, függőleges, jobb kanyar, bal kanyar) és az egér bal gombja segítségével, kis darabokból kell összeállítanunk az egészet úgy, hogy a csővezeték két vége találkozzon. Ha esetleg homokbuckának, vagy bármi másnak ütköznénk, úgy a jobb oldali gomb megnyomásával az utoljára letett darabot visszavehetjük. Mindezt gyorsabban kell véghezvinnünk, mint a gép a saját csővezetékével, mert ha ő építi meg előbb, akkor őszinte sajnálatáról biztosít minket, és közli velünk, hogy ebben a hónapban egy



gramm olajat sem tudtunk eladni. Viszont ha sikerült, akkor a többi részen folytathatjuk az eladást.

Fúrás: Ha esetleg egy tornyot megvettünk, de nem volt pénzünk a fúrásra, vagy egy telefonhívás miatt nem tudtuk megkezdeni, akkor erre az ábrára mutatva a korábban már leírt módon, most elvégezhetjük ezt a műveletet.

Statisztika: Ha van annyi szabadidőnk, hogy a játék állásáról szóló információkat meg tudjuk nézni, arra ez az ábra ad módot. Megtudhatjuk piaci részesedésünket, állóeszköz-állományunkat, készpénzkészletünket grafikonon, fúrótornyaink számát, jelenlegi összes olajkészletünk, készpénzünk mennyiségét számszerűen, szerződéseink számát, a pontos dátumot, a fúrótornyok összkapacitását és az állóeszközeink havi fenntartási költségeit.

Szakértő: A szakértő igénybevételével tudhatjuk meg egy adott terület adatait. A fúrótorony árát, a várható kapacitást, a bérfúrás árát, hogy szabad-e még a hely, vagy esetleg más tulajdona. Ha szűz helyről érdeklődünk, akkor 15 000, ha már foglalt 10 000 $ a szakértői tiszteletdíj. Ezt az opciót vásárlás előtt érdemes használnunk, mert figyelmen kívül hagyásával, igen nagy károkat okozhatunk magunknak. Vannak ugyanis olyan helyek, amik drágák – és ettől jó helynek látszanak –, mégis igen csekély hasznot hoznak a későbbiekben.

A számítógép kikapcsolása a jobb alsó kapcsoló megnyomásával érhető el.

Az újság használata a játék leglényegtelenebb része. Ebből tudhatjuk meg a hónap érdekességeit. Pl: Olajárzuhanás, fúrótornyok leégése, olajtartályok pusztulása. Ezen keresztül nézhetjük meg, hogy szabotázsakciónk sikeres volt-e. Ezt biztosan megírják az újságok.

Az irodánkban találunk még egy naptárt. Ezen kísérhetjük figyelemmel az idő múlását. Ha esetleg már nincs mit tennünk ebben a hónapban, akkor mutassunk rá a naptárra. Megkérdezi tőlünk a gép, hogy komolyan gondoljuk-e a hónap befejezését. Ha igen, akkor az értékelés következik. Ez természetesen úgy történik, hogy az átugrott napok termelése is bele van kalkulálva a havi elszámolásba. A narancssárga pénz az állóeszközeink értékét, a fehér készpénzünket jelenti.

Játék közben az irodában bármikor kimenthetjük a játékállást, ha van a játék számára megformázott lemezünk. A betöltés ugyanígy történik a másik ábra választásával.

Mindent egybevetve ez egy könnyen játszható, színvonalas kivitelezésű játék, és remélem, hogy e leírás és a kis német szóismertető segítségével sokaknak jött meg a kedve az Oil Imperiummal tölteni az idejüket. Bár az Amiga és a C64-es verzió egy kicsit eltér egymástól, a játék lényege megegyezik.

Gyakrabban előforduló szavak:

als	mint
anders	más, többi
Anruf	felszólítás, telefonhívás
Anzahl	mennyiség
Agent	ügynök
beste	legjobb
Bargeld	készpénz
brennen	égni
beenden	befejezni
bohren	fúrni
bereit	kész
Dauer	időtartam
dieses	ez
einlegen	behelyezni
Eingang	bemenet
erfolglos	sikertelen
fördert	támogat
Firma	cég
Golf	tengeröböl
gehören	tartozni v.kihez
Gericht	bíróság
gelungen	sikerült
hoffen	remélni
ihre	ön dolga
können	tudni, érteni
Leid	bánat
lier	társulás
Liefervertrag	áruszáll. szerződés
löschen	törölni
mehr	többlet
Marktanteil	piaci rész
Mission	küldetés
Monat	hónap
nach	után
nochmal	ismét
Ölfeld	olajmező
ruinieren	tönkretenni
reg.	szerződés
richtig	helyes, jó
Straufe	büntetés
soll	kell
schuldigen	tartozni
tragen	jövedelmez
Urteil	ítélet
Verurteilung	elítélni
Vorrat	készlet
Vertrage	szerződés
wirklich	valóban
welche	melyik
wollen	akarni
werden	lesz
wegen	miatt
Werlieren	elveszteni
wählen	választani
Zug	huzat
zerstören	elpusztítani

Ha esetleg egy-egy szónak más jelentést tulajdonítanak, úgy elnézésüket kérjük, de biztosíthatunk mindenkit, hogy ettől függetlenül a játékhoz segítségnek ez így is tökéletesen megfelel. Sok sikert...

Jámbor Árpád

NAVY MOVES

Egy ellenséges tengeralattjáró cirkál partjaink közelében tele atomrakétákkal. Támadásra készül! A mi feladatunk lesz megsemmisíteni! A játék első részében el kell jutnunk hozzá, amihez csak gyors reflexek és egy jó joystick szükséges.

Irányítás:

jobbra: gyorsít

balra: lassít

fel: ugrás

le: lehajlás a lövedékek elől

tűz+jobb, bal: lövés jobbra, balra

fel+jobb, bal: ugrás előre, hátra

Az úton többféle akadályba ütközünk. Úszó aknák, vízimotoros rosszfiúk, cápák, búvárok és végül egy hatalmas polip és egy kígyó próbál jobblétre szenderíteni bennünket. Pár óra után meg is érkeztünk célunkhoz.

A hajón már gyalog közlekedhetünk.

Irányítás:

jobb, bal: futás jobbra, balra

tűz+jobb, bal: lövés jobbra, balra

fel: lift fel, ajtón be, terminál bekapcsol

le: lift le

le+jobb, bal: lefekvés jobbra, balra

ha egy test mellett állunk és nem mozdulunk: keresés

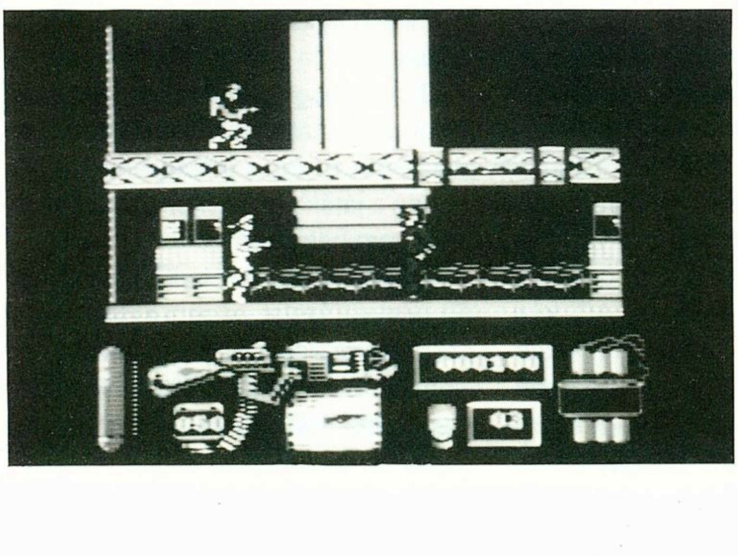
Z,X: lövés, lángszóró váltás

Háromféle alak mászkál a hajón: közkatonák, lángszórósok, tisztek. Az első két csoport lelövése és átkutatása után egy kis képernyő mutatja, hogy mit találtunk. Ez lehet töltény, vagy lángszóró tartály. Joystickkel választhatunk, hogy melyiket akarjuk felvenni. Ha tisztet lövünk le ID-kártyát, vagy plusz életet nyerünk.

Vegyük fel a kártyát, jegyezzük fel a számát és azt, hogy kié volt. (1ST OFFICER – első tiszt, ENGINES – gépészek, CAPTAIN – kapitány, TRANSPORTS – irányítók). A számok minden játékban mások! Vigyázat! A lelőtt testek csak néhány mp-ig láthatóak. Igyekeznünk kell! (Lehetőleg a tiszteket mindig a közelünkben lőjük le!) Gépészből és irányítóból mindig kettő van, ezért elég mind a kettőből csak az egyik kártyát felvennünk. Első tisztből viszont csak egy van. Ha ezt elszalasztjuk, kezdhetjük elölről a második részt.

A kapitány kártyája nagyon jó dolog, ezzel bármelyik tisztet helyettesíthetjük. (Tehát az elsőét is!)

Mielőtt bármit is tennénk, ismerjük meg a hajót. Mászkáljunk addig, amíg az egész helyszín a kisujjunkban nincs.



Ha már jól tudunk tájékozódni, és már megvan az összes kártyaszámunk, keressünk egy terminált (zöld monitor) és gépeljük be az első parancsot: STOP ENGINE. Ha helyesen írtuk be, a gép kérni fogja az első tiszt ID-jét. Írjuk be ezt is. Rövid ellenőrzés után, ha minden OK, a gép elfogadja ügyködésünket (ACCEPTED), és a tengeralattjáró megáll.

A64

A második művelet: EMERGE. Ehhez is az első tiszt ID-je kell. Siker esetén a hajó a felszínre emelkedik. Lépjünk ki END-del és keressük meg a képünkön látható terminált. Belépés után a parancs: OPEN DOOR. Az irányító ID-je kell. Ekkor feltárul egy titkos ajtó. Végül az utolsó teendő: TRANSMITH. Az irányító azonosítóját használjuk!

Ekkor a gép megkérdezi a titkos kulcsszót. Gépeljük be: OABERBYAMD. Ha ezt is jól írtuk be, lépjünk ki, menjünk be az ajtón, lépjünk a reaktorhoz. A bomba magától aktivizálódik.

Most már csak a kijáratot kell megtalálnunk, mielőtt a számláló a nullához érne. Szerencsére ez közel van, nagyon jellegzetes hely. Háromszor kell felfelé lifteznünk, és máris a tengeralattjáró tetején vagyunk. Menjünk a vízhez. Barátaink azonnal megjelennek.

Most már csak a jól megérdemelt nyeremény megtekintése van hátra. Végezetül eláruljuk, hogy készül a játék folytatása ARTIC MOVES címmel...

DRAGONS

A 'Dragons of flame' a 'Heroes of the Lance' c. játék folytatása. A két játékhoz a 'Dragonlance Chronicles' c. híres fantasy-trilógia szolgáltatta az alapötletet. A történet a világszerte ismert, és hazánkban is egyre terjedő szerepjáték, az Advanced Dungeons & Dragons egyik világában, a Krynn bolygón játszódik. Takhisis, a gonosz isten, háborút indít Krynnen, hogy a sötétség dimenziójából a halandók földjére léphessen, és abszolút uralomra tegyen szert. Seregében gonosz sárkányok, és az alvó jó sárkányok elrabolt tojásaiból torz mágiával előállított draconianok vannak. Mivel ebben a világban a legnagyobb hatalmú lények a sárkányok, nincs, aki ellenállhatna nekik. Vagy mégis? Kalandozók maroknyi csapata indul útnak, hogy bizonyítékot szerezzenek az elfelejtett istenek létezéséről, és szembeszálljanak a gonosz erőivel.

A nyolc kalandozó: Caramon, az izmos, de kissé buta harcos – a testvére, Raistlin, a gyenge szervezetű, de mentális képességeiben annál erősebb varázsló – Tanis, a csapatot vezető féltünde – Sturm, a letűnt idők becsületkódexét hűen követő lovag – Flint, a harcedzett törp – Tasslehoff, a Kender, aki minden mozdíthatót ellop (azaz bocsánat, eltesz megőrzésre) – Goldmoon, a barbár törzs főnökének leánya, a régi istenek új papjai közül az első – és



végül Riverwind, a barbár harcos, Goldmoon jegyese.

A játékban a csapatot Pax Tharkasba, egy ősi erődítménybe kell eljuttatni, amelyet a gonosz erői tartanak megszállva. A vár börtöneiben sok-sok menekültet tartanak fogva, az ő megmentésük a feladat elsősorban.

Ez egy szerepjáték, ami azt jelenti, hogy a játékban egyszerre több figurát is irányíthatunk. Egyik szituációban az egyiküket, míg más esetben másikukat célszerűbb használni. Stílusában legközelebb az ügyességi-mászkálós játékok közé tartozik.

A képernyő alsó részén láthatóak hőseink arcképei. A nyolc szereplőn kívül még hozzánk csapódhatnak más szereplők is, Pl. Eben, aki a testében egy zöld drágakövet hord, és a könyv egyik kulcsfontosságú szereplője, Gilthanas, a tünde, aki a csapatnak az utat mutatja. Laurana, a tünde-hercegnő, és még sok más szereplő, akik a küldetés sikerét segítő információkkal szolgálnak.

A képernyő felső részén látható a helyszín felül-, illetve oldalnézeti képe (ez a „-" billentyűvel váltható). A SPACE billentyűvel kérhető le a menü, amely a következő opciókat tartalmazza:

1. Hero Select (hős kiválasztása)

Ezzel az opcióval végignézhetjük karaktereinket. Minden figurának hat tulajdonsága van (Str: erő, INT: intelligencia, WIS: bölcsesség, DEX: ügyesség, CON: egészség, CHA: vonzerő). Ezek közül leginkább az erőnek van jelentősége, ez minél nagyobb, annál nagyobbat tud ütni egy karakter. Ezenkívül itt látható a figurák életereje (HP), ennek maximális és aktuális értéke számmal is ki van írva, és a hős arca melletti zöld oszlop is ezt jelzi. A védettséget az AC jelzi, ez minél nagyobb, annál nehezebben találja el az ellenfél azt a figuránkat. Itt van még kiírva az is, hogy az a figura milyen távolsági (range) és milyen közeli (hand) fegyvert használ.

Ezen kívül ezzel az opcióval felcserélhetünk két figurát. Ennek azért van jelentősége, mert mindig az első figurát tudjuk irányítani, ő harcol, a sebeket is ő kapja.

2. Clerical spells (pap varázslatok)

A csapat papja, Goldmoon tud pap varázslatokat használni. Ennek feltétele persze, hogy életben legyen, és az első négy között álljon. Goldmoon a varázslatai egy részét, ha elhasználja, pihenéssel (Rest) visszaszerezheti, ezen varázslatok mellett egy kis kéz van. Az utolsó három varázslatot, amelyek mellett kis kör van, a 'Disks of Mishakal' nevű tárgytól kapja, ezek száma korlátozott (max. 20 Helat tud). A varázslatok röviden a következők: Cure light wounds (könnyű sebek gyógyítása): 1–8 HP-t gyógyít egy karakteren. Protection from evil (védelem a gonosztól): védekező varázslat, ennek elmondása után az elöl állót nehezebben ütik meg.

Find traps (csapdakeresés): Jelzi a csapdák helyét (erre főként Pax Tharkasban van szükség).

Hold Person (személy fogása): Ezzel mozdulatlanná lehet dermeszteni egy embert.

Spiritual hammer (szellemkalapács): Ez pap távolra ható támadó varázslata, 1–6 HP-t sebez.

Prayer (ima): A figurák jobban harcolnak, míg az ellenfelek rosszabbul.

Bless (áldás): A Prayer gyengébb változata.

Dispel magic (varázslateltávolítás): Ez a varázslat az eredeti AD&D- ben varázslatok megszüntetésére szolgál, ebben a játékban én nem tudtam semmire sem használni.

Turn undead (élőholt elfordítása): Ez nem varázslat, hanem a pap képessége, tehát egyszeri használat után nem kell pihenéssel visszaszerezni. Csak az élőholtakra van hatással (ezek a következők: wight – fekete,

OF FLAME

borzas hajú alak; zombie – emberi forma, Pax Tharkasban, az ajtók mögül jön elő; wraith – szellemhez hasonlít), ezeket a turn undead képes megbénítani.

Cure critical wounds (kritikus sebek gyógyítása): 6–27 HP-t gyógyít.

Raise dead (halott feltámasztása): Ha egy figura HP-je lemegy nullára, meghal. Ilyenkor raise diad-del lehet feltámasztani. Vigyázat, minden feltámasztáskor csökken a karakter egészsége, és így a maximális HP-je is!

Heal (gyógyítás): Teljesen meggyógyít egy karaktert.

3. Magic-user spells (varázsló varázslatok)

Raistlin, a csapat varázslója tudja őket használni, ha az első négy között van. Mivel a varázslatokat a 'Staff of Magius' szolgáltatja, korlátozott számban használhatjuk (a legerősebb varázslatból, a Fireball-ból kb. 30-at lőhetünk el, amíg a bot varázsereje elfogy).

Charm (bűvölés): Emberekre, törpékre és goblinokra lehet alkalmazni, Akit ez a varázslat eltalál, bambán álldogál.

Sleep (altatás): A gyengébb szörnyekre lehet használni, harcképtelenné teszi őket.

Magic missile (varázslövedék): Egy ellenfélre ható, támadó varázslat.

Web (háló): Egy időre harcképtelenné teszi az ellenfelet, az erősebb szörnyek, pl. troll, gyorsan kijönnek belőle.

Detect magic (varázslat észlelése): Nem sok haszna van, mert a program eleve kiírja, ha egy tárgy varázstárgy.

Detect invisibility (láthatatlan észlelése): Én a játékban egyetlen láthatatlannal sem találkoztam.

Burring hands (lángoló kezek): Keveset sebző, de több ellenfélre is ható varázslat.

Fireball (tűzlabda): A legerősebb támadó varázslat, egy csoport ellenfélre hat. Vigyázat, ha közelre lőjük, mi is benne leszünk!

Final strike (végső csapás): Látványos, hatalmasat sebző effektus, de nem túl célszerű használni, mert ezután a varázsbot elveszti az erejét.

4. Use (használ)

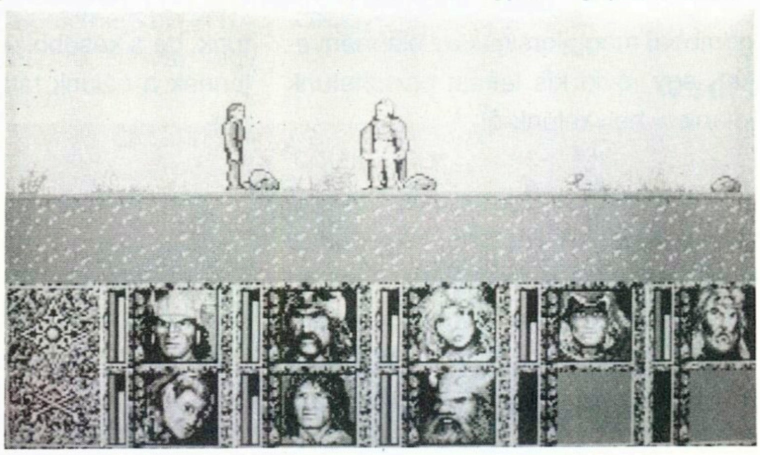
Ezzel tudjuk az aktuális fegyvert cserélni, nyílvesszőt betölteni, varázstárgyakat használni. Csak az elöl álló karakter használhatja.

5. Rest (pihenés)

Ennek hatására Goldmoon visszakapja a varázslatait. A pihenést kóbor szörnyek esetenként megzavarhatják.

6. Inspect (vizsgálat)

Ez arra jó, hogy a titkos ajtókat megtalálhassuk Pax Tharkasban.



A take (felvesz), drop (ledob), put (rak), give (ad) parancsok különösebb magyarázatot nem igényelnek. Az open (nyit) – shut (csuk) páros az ajtók és ládák nyitására – csukására szolgál. a Save – Restore game elengedhetetlenül szükséges, gyakran kell menteni az állást. Egy külön lemezt kell használni, de ez nem lassítja zavaróan a játékot. A 'Quest map', a felülnézeti térkép sajnos megszűnik amikor bejutunk az erődbe. Az XP (tapasztalati pont) mindössze egy szummázás, hogy miből mennyit pusztítottunk el.

A legtöbb parancshoz, ha használni akarjuk, nem szükséges a menüt lekérni, elég ha a kezdőbetűjét lenyomjuk a billentyűzeten.

Az aktuális figurát a joystickkel irányíthatjuk. Oldalnézet esetén a le-fel a 90 fokkal való elfordulást jelenti. A ferdén felfelé az ugrás (csak így juthatunk át néhol a folyókon), a ferdén lefelé a pajzzsal való védés. A tűzgomb az aktuális távolsági (ill. közelharc) fegyver használata.

A játék elején érdemes Strummal harcolni. Igaz, hogy Caramon erősebb nála, és Flintnek több Hp-je van, de Sturm fegyvere a legjobb. Van néhány szörny, amelynek legyőzése bizonyos stratégiát igényel. A Wightokat csak varázsfegyverrel lehet megütni, ilyen Caramonnak nincs, csak Sturmnak. A trollokat (magas, zöld figura) nem lehet, csak varázsfegyverrel legyőzni. Ütünk rájuk hármat-négyet, majd egy magic missile. A griffonok (sasfejű, oroszlántestű lények) ellen legjobb egy web-bel kezdeni, mert hatalmasakat képesek sebezni. A sárkányok ellen Flint-tel érdemes rohanni, mivel neki van a legtöbb HP-je, nála a legkevésbé valószínűbb, hogy azonnal meghal a sárkánylehellettől. Sűrű Heal varázslatokkal fedezzük. Amikor odaér a sárkány elé – ütéstávra – gyorsan ki kell cserélni Caramonra, akinek a kezében már ott lesz Wyrmslayer, a sárkányölő kard. Ezután néhány csapás, és a gyíknak befellegzett.

A játék, bár ügyességi játéknak készült, igazi AD&D szimuláció szeretne lenni. Sajnos, nem igazán lehet benne mindent kihasználni. Taslehoff-nak nincsenek tolvaj képességei, ezért teljesen haszontalan karakter. Sok varázslat van, ami gyakorlatilag ugyanazt csinálja, pedig az eredeti szerepjátékban óriási a különbség köztük, más varázslatokat nem is lehet használni semmire. Akárhogy vigyáz az ember, a karakterei folyton meghalnak, állandóan menteni kell az állást. Mivel Pax Tharkasban nincs térkép, a tájékozódás nehéz, a térképezés unalmas. Aki igazi szerepjátékra vágyik, annak inkább a 'Pool of radiance'-t és a folytatását, a 'Curse of the azure bonds'-t ajánlom (jelenleg még csak C64-en futnak, de remélhetőleg hamarosan Amigán is megjelennek). A 'Dragons of flame' néhány délután alatt végigjátszható, könnyebb szórakozást ígér, és azért valamennyi megvan benne az eredeti könyv hangulatából.

Tihor Miklós

Persian Gulf Inferno

„1990 –Terroristák megszállva tartják a világ legnagyobb olajlelőhelyét. Ha nem teljesítik követeléseiket, felrobbantanak egy nukleáris bombát. A világgazdaság léte forog kockán.

Ez egy rettegett korszak, a terrorizmus korszaka."

E rövid bevezető után, ha a tűzgombbal meggyorsítjuk az eseményeket, egy rövid kis leírást olvashatunk jelenlegi helyzetünkről.

Hát nem túl sok bizakodással tekinthetünk a jövőbe... Pláne, ha tudomásunk van arról is, hogy az időközben feltűnt rámpán állva, a karóránkra pillantunk, ami 23:35:00–től, a 24:00:00 felé közeleg, mely a perzsa-öböl és a mi életünk végét jelenti. Ha egy kicsit eltétovázunk a képernyőn, baloldalt egy pisztoly oldalnézetét láthatjuk, alatta a MAGS:5 felirat jelzi, hogy 5 tárunk van ehhez az egyébként nagy hatású fegyverünkhöz. Jobboldalt a FLOOR:00 az éppen aktuális emeletet, a HITS:00 pedig a sebesüléseink számát mutatja. Sajnos ha ez a tízet eléri, ugyanoda lyukadunk ki, mintha csak megvártuk volna az éjféli kongatást. Az ELEVATOR/DOOR CARDS felirat alatt egyelőre semmit sem látunk, de a későbbiek folyamán megjelennek a nálunk található tárgyak képei.

Az irányításról:

Ha a joysticket jobbra ill. balra húzzuk, hősünk átszellemült vágtázásba kezd jobbra, vagy balra.

A joy bal alsó, illetve jobb alsó irányba húzásával, bukfencezés után térdelő állásba kényszeríthetjük játékosunkat. A botkormány lefelé húzásával azonnal térdelő-tüzelő állásba helyezkedünk.

Tüzelni értelemszerűen a tűzgombbal lehet.

A joystick felfelé nyomásával – ha ajtó vagy lift előtt állunk – betessékelhetjük magunkat. Lift esetében:

1. Lift elé állni

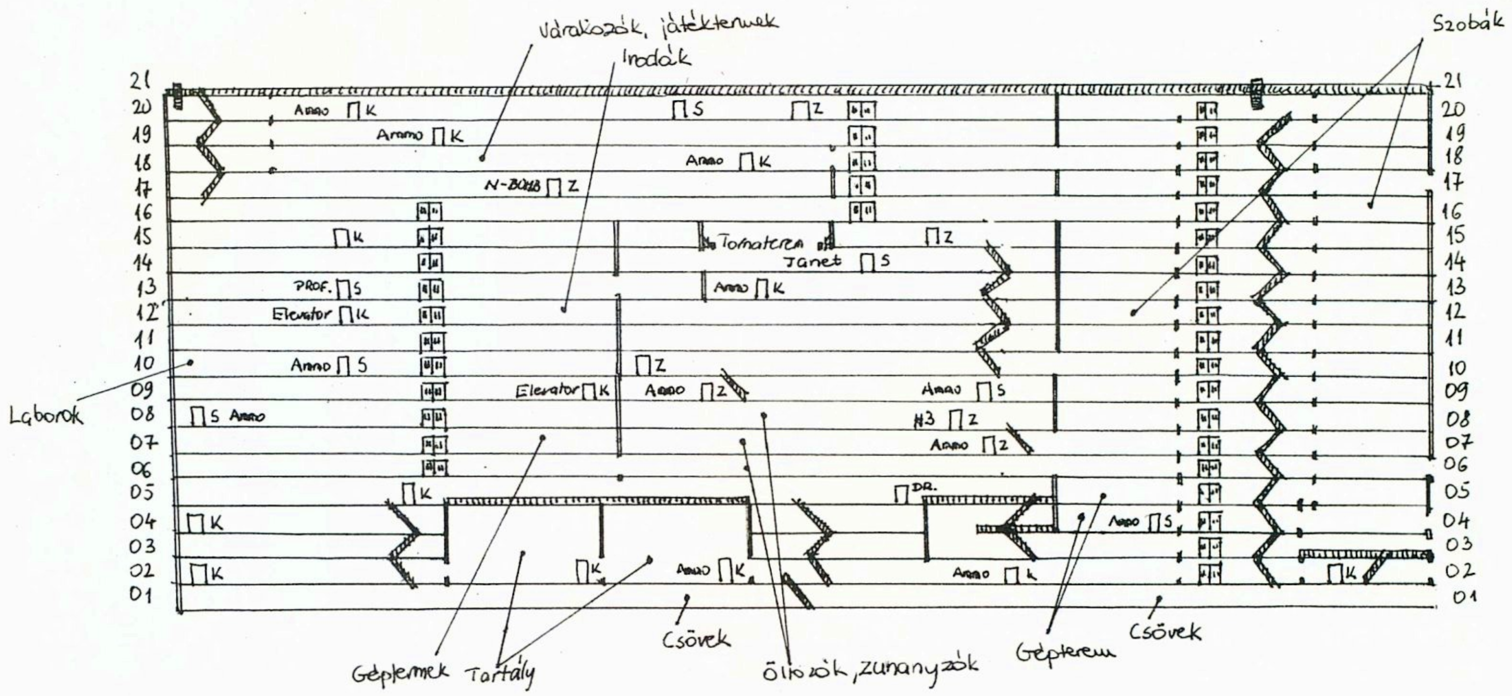
2. Joystick fel (lift hívás)

3. Joy fel (belépés)

4. Joy fel/le (irány)

5. Tűzgomb (érkezés az éppen aktuális emeletre).

Ha már a lift hívása sem sikerül, az lehet a probléma, hogy nincs lifthez való mágneskártyánk. Az ajtók esetében (ha nem nyílnának ki) van egy néhány esetben használható diszkrét megoldás. Az ajtó elé állva nyomjuk meg a SPACE billentyűt. A billentyű megnyomásának hatására tengerészgyalogosunk egy plasztikbombát rögzít az ajtó kilincsére, majd elfutva az ajtó elől (!) gyönyörködik a detonációban. Minden robbanóanyag használat a képernyőn az EXPLOSIVE CHAR-



GES felirat mellett látható szám csökkenése követ. Ezért célszerű előbb gondolkodni, majd utána a tettek mezejére lépni (ugyanis kezdetben csak két darab van).

A későbbiek során beszerezhető egy FRANCHY típusú, lefűrészelt csövű karabély és egy UZI típusú izraeli golyószóró. Így teljes a kollekció és a fegyverek között az F1, F2, F3 billentyűk lenyomásával válogathatunk.

Ezek után neki is foghatunk...

Célszerű először minden lift és ajtónyitó kártyát felszedni, majd a kilencedik szinten található túszok egy csoportját kiszabadítani.

Az itt szerzett információk alapján nekiállhatunk a többi túsz felkutatásának, majd a harmadik csoport megmentése után keressük meg dr. FEELGOOD-ot, aki cselekedetünket meghálálva ellátja sebeinket. Tőle tudhatjuk meg, hogy egy JANET nevű lány is fogságban sínylődik, induljunk hát el felkutatására. Ha megtaláltuk és megcsodáltuk, kérését sem utasíthatjuk vissza: „Keresd meg JOE professzort, mert a toronyban elrejtett bomba hatástalanítását csak ő ismeri!"

Egy szép hölgyért mindent – gondolhatnánk miközben a liftbe szállunk és elindulunk az építmény útvesztőjében.

A professzor, kiszabadítása után közli a bonyolult módszert: A zöld vezetéket kell elvágnod! Ezekkel a szavakkal igazít útba, s megkezdjük végső feladatunkat.

Néhány jótanács az utolsó erőpróba előtt.

1. Ha az óra 23:59:59-et mutat, hagyjuk az egészet a fenébe.

2. Győződjünk meg róla, hogy az UZI-hoz minden tárunk megvan-e! (t.i. nem lesz időnk a FRANCHY-val, vagy a pisztollyal pufogtatni)



3. Minden ajtó- és liftnyitó kártyának meg kell lennie. (6 db.)

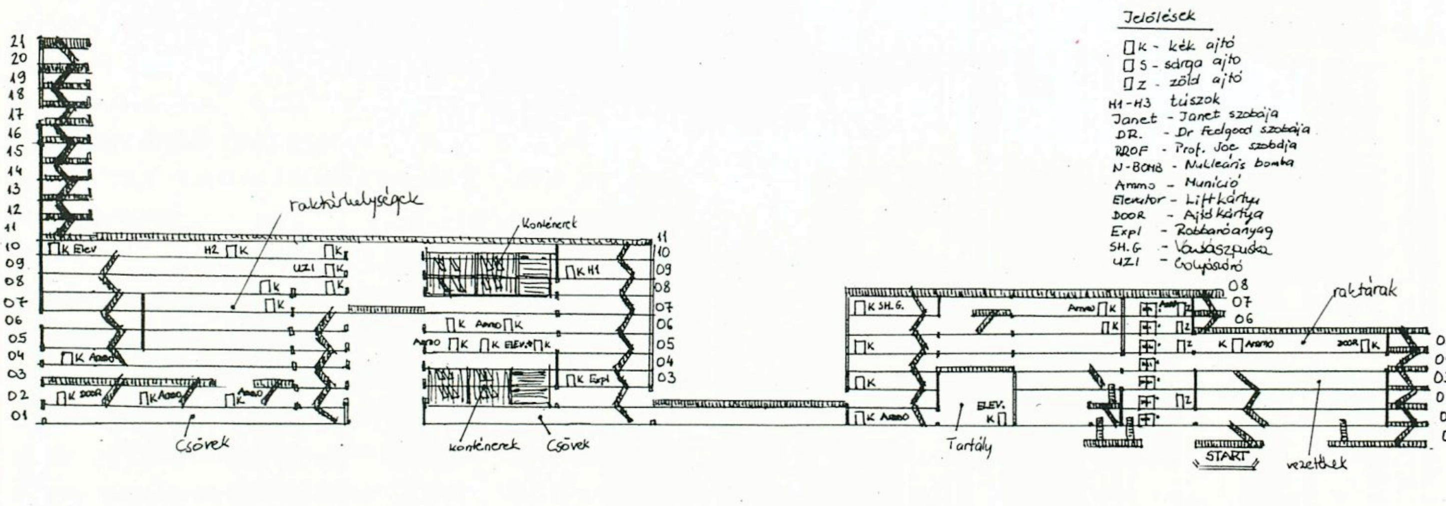
4. Kell legalább egy plasztikbomba.

A bomba megtalálásakor egy kis csalafintaságra lesz szükség: nyomjuk le ismét a SPACE billentyűt. Most négy vezetéket látunk. A joystick jobbra, ill. balra mozgatásával válasszuk ki a nekünk szimpatikus zöld színt, majd a tűzgombbal csonkítsuk meg.

Hanyag eleganciával véghezvitt munkánk eredményeként a program üdvrivalgásban tör ki, és közvetíti a hadsereg magas pozíciójú nagyokosaitól érkező gratulációkat!

A köztudatban két programnév – a NORTH SEA INFERNO és a THE PERSIAN GULF INFERNO – terjedt el, itt mondanánk el, hogy a kettő egy és ugyanaz...

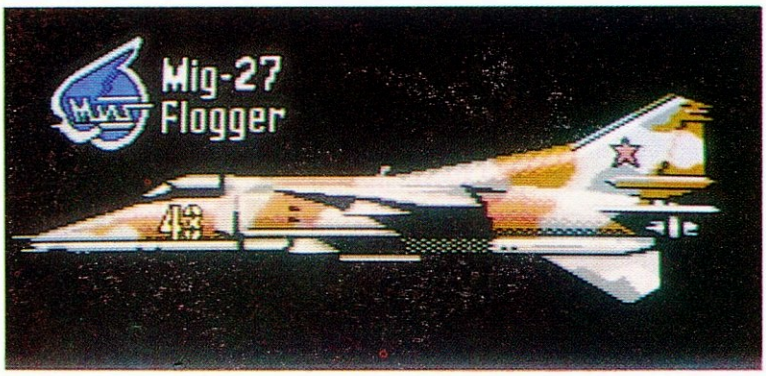
ZSOLT



The Persian Gulf Inferno

FIGHTER BOMBER

„A legizgalmasabb szimulátor, amit eddig készítettek. Lépj be a 3D olyan világába, amilyet még nem láttál." Ezzel a bevezetővel indul a játék gyári kezelési útmutatója. Bátran állíthatjuk, hogy igazuk van! Amigán egy fantasztikusan jó játékot láthatunk, C64-en pedig a szimulátorok királyát! A játék teljesen valósághű, a világ legmodernebb gépeivel hajthatunk végre támadásokat különböző célpontok ellen. Amigán 7, C64-en 4 gép közül választhatunk. Pusztításainkat az USA-ban, Wyoming, Montana és Dakota államok területén folytathatjuk. Választhatunk kötetlen repülés, és



küldetések között. Az első variációban szabadon repkedhetünk folyók, tavak, hegyek, farmok, városok felett végtelen a helyek listája, amelyeket felfedezhetünk.

Ha küldetést választunk, sorban egyre nehezebb és komplikáltabb feladatok várnak ránk. Terroristák kifüstölése a hegyek közül, ellenséges rakétasilók és hidak megsemmisítése, tankolás a levegőben, éjszakai bevetés és ki tudja még hány helyzetet kell megoldanunk. Fegyvereink gépenként változnak, a repeszbombától kezdve a lézerirányítású rakétáig mindent bevethetünk a siker érdekében. Ellenséges gépeinket magunk választhatjuk ki, izgalmas légicsatákat vívhatunk. C64-en újdonság, hogy gépünket kívülről is szemlélhetjük, akár az irányítótoronyból, akár „műhold" nézetből. Ezekből a nézőpontokból a légi akrobatamutatványok fantasztikusan jól mutatnak. Amigán persze olyan funkciók is vannak, amelyek C64-en nem megoldhatóak. Mindkét verzióra jellemző a rendkívüli gyorsaság, csúcs grafika és hanghatások.

A szimulátorok rajongóinak ez a játék sok álmatlan éjszakát fog jelenteni, de mindenki számára élvezetet jelenthet.

Martin

Akciók

SLEEPER:

A megfigyelők terroristaosztag táborozását jelezték Ellswort, AFB-től 60 mérföldre nyugatra. A bázisra hajnalban támadás várható. A körülvevő terep a kommandóosztag támadását lehetetlenné teszi – a légitámadást engedélyezték. A területet alacsonyan repülve érje el, és a megfelelő fegyverzettel semmisítse meg a tábort. Ellenséges repülőgépet nem észleltünk. Az akció befejezése után térjen vissza és landoljon.

BRIDGE END:

Az ellenséges erők elfoglaltak egy hidat 155 mérföldre nyugatra Ellsworthtól. A hidat meg kell semmisíteni, hogy az ellenség ne tudja megvetni a lábát a szomszédos területeken. Gyanítjuk, hogy a hidat 15 mérfölddel keletre SAM rakétaállások védik. A rakétaállásokat meg kell semmisítenie, mielőtt folytatja útját a hid felé. Sikeres akció után térjen vissza a bázisra.

A64

NAVARRONE:

Megfigyelők SAM rakétakilövőkkel támogatott tankok jelenlétét jelentették. Az egység kapcsolatban van egy Radar bázissal. A parancs szerint a Radar bázis az elsődleges cél. A következő támadás sorrendjét mindenki maga határozza meg. A SAM állás megsemmisítésekor egy számláló fog elindulni, és a pilótának hat perce van arra, hogy megsemmisítse a Rapid Citynél levő tankokat. Ezek után saját irányítással térjen vissza és landoljon.

AXE ATTACK:

Rapid Cityre három támadás várható. A front Rapid Citytől északra található. Tankok jelenlétét jelezték. Az ellenség kapcsolatot tart fent egy radarbázissal, a csapatok koordinálása miatt. A radarbázis az elsődleges cél. A célokat sorrendben kell megsemmisíteni, így sok ártatlan embert kimélhetünk meg. Befejezés után térjen vissza Ellsworth AFB-re.

BIG BIRD:

Az ellenség egy kommunikációs hálózatot épített ki Dél-Dakotában. A központokat három területen állították fel. Mindhármat meg kell semmisíteni! Vigyázat! A központokat SAM rakétaállásokkal jól védik. A célpontokat tetszőleges sorrendben semmisítheti meg. Az akció végeztével térjen vissza Ellsworth-ra.

MOLESTRANGER:

Ez egy hosszú távú akció. Próbáljon alacsonyan repülni az ellenséges radar miatt. Minden célt meg kell semmisíteni. Ha ez megtörtént, fejezze be a küldetést, és térjen vissza. Minderre 6 perc áll a rendelkezésére.

BROKEN ARROW:

Az ellenség lőszert tárol a domb mögött. A tábort kell először megsemmisíteni, hogy elkerüljük a légitámadást. Mindent le kell rombolni. A következő cél a központ a DEVILS TOWER mellett. Óvakodjon a rakétaállásoktól. Végezetül térjen vissza a bázisra, de mielőtt leszáll, semmisítse meg az utolsó célt, ami balra helyezkedik el, közel a bázishoz.

FINAL FRONTIER:

Ez az utolsó küldetés. Semmi sem maradhat állva. Befejezés után térjen vissza Ellsworth AFB-re. Készüljön fel arra, hogy bármi megtámadhatja. Az egyedüli ajánlás az, hogy alkalmazzon minden eddig megismert szabályt. Hosszú úton jutott el idáig, ne rontsa el most!

Tippek

A Maverick rakétát földi célok ellen használjuk.

A rakétát csak egy bizonyos sebesség alatt lehet indítani.

A célpont befogása esetén az addigi ARMED MAVERICK felirat helyén megjelenik a LOCKED MAVERICK felirat. Ekkor már tüzelhetünk.

Ha a cél messze van, akkor kapcsoljuk be az utánégetőt, menjünk fel 45 000 láb magasságig és így közelítsük meg a célt. Ellenkező esetben hamar beleununk a játékba.

Mindig nézzük meg az akció kiadásakor, hogy melyik repülőtérre kell visszatérnünk.

Zuhanórepülés közben mindig kapcsoljuk be a szárnyfékeket. (Ebben az esetben biztonságosabb a gép kiemelése a zuhanásból.) Egyébként könynyen előfordulhat, hogy elszámoljuk magunkat, és az elég kellemetlen következményekkel járhat.

Ha a program kiírja a SAM LAUNCHING üzenetet, akkor a földről egy elhárítórakétát lőttek ki ránk. Nézzük a radart, és amikor már egészen közel van hozzánk, dobjunk ki egy „csalit". Ha megjelenik a MISSILE RECOVIED üzenet, sikerült a csel. Ellenkező esetben a hatást igen hamar érzékeljük...

A játék irányítása:

1-0: tolóerő, 0 másodszor: utánégető

+;-: léptékváltás kívülről nézve

F1: előre nézve

F3: másik repülőből

F5: hátulról

F7: műholdról

CTRL+Q: kilépés

CTRL+E: katapultálás

R: radar lépték

T: torony

O: aktivizált fegyver és lőszer mennyiség

RUN/STOP: szünet

F: világítórakéta

G: futómű

: bal csűrőkormány

;jobb csűrőkormány

RETURN: fegyverváltás

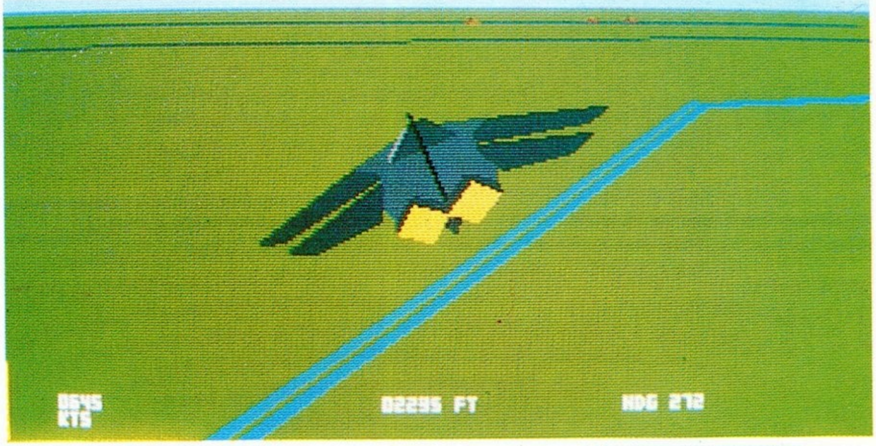
W: kerékfék

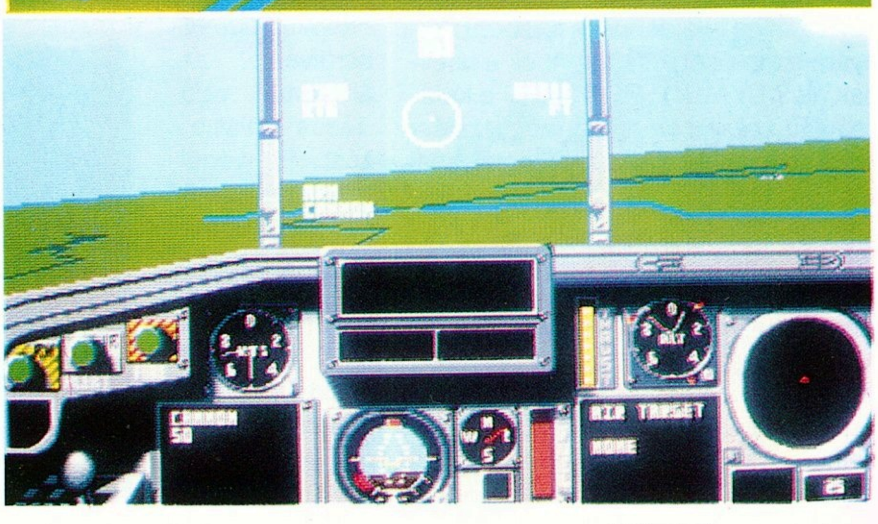
C: csali

B: szárnyfék

E: ellenség szemszögéből nézve (ha van ellenség)

CHRIS





Super Cars



A

Egy újabb autóverseny, amely merőben más mint az eddigiek!

Célunk, hogy a versenyeken minél jobb helyezést elérve pénzünk növekedésével egyre komolyabb sportkocsik tulajdonosai lehessünk, egyre feljebb jutva az osztályok sorában megszerezzük a végső győzelmet.

A játék érdekességei közé tartozik a garázs, ahol autónkra különböző kiegészítőket (pajzsokat, puskát, turbókat) vehetünk, ezenkívül autónk fogyását – gumik, motor, karosszéria, benzin – pótoljuk.

Természetesen rossz helyezések esetén pénzünk igen hamar 0-ra redukálódik, így a verseny finanszírozására már nem lesz lehetőségünk.

A játék színességére jellemző, hogy kilencféle pályán, több nehézségi szinten küzdhetünk. A játszhatóságra semmi panaszunk nem lehet, feltéve ha nem zavar minket a felülnézetből vezetés. A zene a holt időkben aranyos, a grafika szép, és ha esetleg két DRIVE-unk van, akkor még a lemezcsere sem zökkenthet ki minket a játék nagyszerű hangulatából.

Mindent összevetve egy új típusú, jól játszható, kellemes zenével és szép grafikával jellemezhető programot mondhat magáénak minden SUPER CARS tulajdonos.

Jámbor Árpád





BOBO

A 64

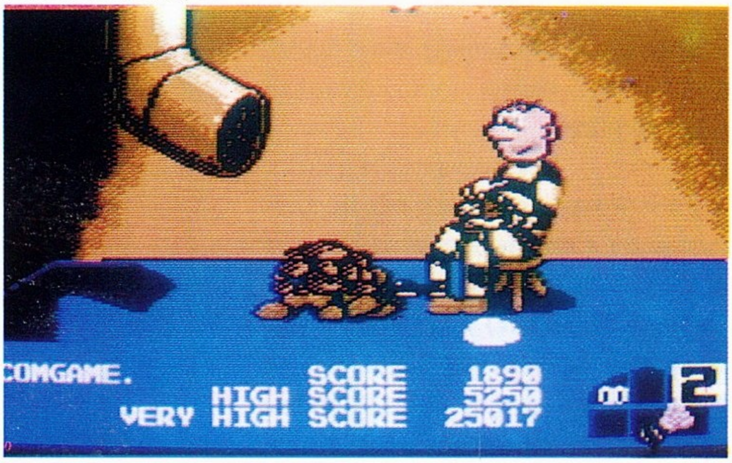
Az Amiga tulajdonosok fülében bizonyára ismerősen cseng ennek a játéknak a címe. Az INFOGRAMES a karácsonyi játékpiacon jelent meg ezzel a színvonalasnak számító programmal (pontosabban annak C64-es változatával. Amigán ez egy „ősrégi" program.)

A játékos egy foglyot irányít 5 pályán keresztül. Az egyes pályákon való részvétel nem függ az előző pályákon nyújtott teljesítménytől. A játék végén, összesített eredményben gyönyörködhetünk. Az első pályán az ebédlőben kell biztosítanunk rabtársaink ebédjét.

A másodikon a krumplihámozás nemes tudományának hódolhatunk. A harmadik pályán egy gumiasztalt tologatva tudjuk rabtársainkat kisegíteni a börtönből. A negyedik részben villanydrótokon ugrálva kell menekülnünk, elkerülve az árammal való „rázós" találkozást. És végül rabtársainkat kell álomba ringatnunk a zűrös nap végén.

A játék grafikája szép, jól játszható, egyedüli hiányolható dolog (C64-nél) a zene. Az Amiga-változatról csak szuperlatívuszokban beszélhetünk. Ott ugyanis megjelenése óta igazi bestseller lett. Megérdemelten...

LION



Aussie Games

A Mindscape legújabb sportjátékában hat ausztráliai sportágban tehetjük próbára ügyességünket és joystickünket.

A játékot 1–8 személy játszhatja 1 vagy 2 joystickkel.

A kezdőmenüben az egyes joystick segítségével választhatunk:

1 verseny az összes számban

2 verseny néhány számban

3 gyakorlás

4 joystickek száma

A versenyszámok a következők:

Fejesugrás:

A joy ütemes előre-hátra mozgatásával beszívhatjuk, illetve kifújhatjuk a levegőt. A jobb alsó sarokban a





BREATH felirat melletti téglalap jelzi, hogy mennyi levegőt szívtunk be. De ne sokat inhaláljunk, mert elfogy a felkészülési idő, hanem nyomjuk meg a tűzgombot és ugorjunk. Minél több levegővel ugrottunk, annál magasabb pontszámot kapunk.

Amerikai foci:

Két embert irányítunk. Az elsővel egy rögbilabdát kell elrúgnunk minél messzebbre. Rúgás közben a képernyő alsó részén látható kis téglalapot kell figyelnünk. A tűz megnyomására egy fehér csík indul el benne a következő tűzig. Minél hosszabb a fehér csík, annál erősebbet rúgunk. Ezután egy piros csík indul meg a másik irányba, amit újra a tűzgombbal állíthatunk meg. Ez lesz a rúgás szöge.

Embereink és a labda helyzetét a képernyő felső részében levő téglalapon láthatjuk. Ennek segítségével kell másik emberünket, a joystick jobbra vagy balra mozgatásával irányítanunk. A labdát még a levegőben kell elkapnunk a tűzgomb megnyomásával.

Csónakverseny:

Egy csónakkal a fejünkön kell minél gyorsabban elszaladnunk a célig. A joystick ritmikus jobbra-balra mozgatásával gyorsíthatunk, tűzzel pedig az akadályokat ugorhatjuk át.

Bumeráng:

A fociban leírtakhoz hasonlóan, a mellettünk levő kis téglalapot figyelve tudjuk minél messzebbre dobni a bumerángot. A repülő bumerángot a joystick jobbra vagy balra mozgatásával követhetjük. Ha a tűzgombot kellő időben megnyomva elkaptuk a bumerángot, még egyszer dobhatunk.

64

Lövészet:

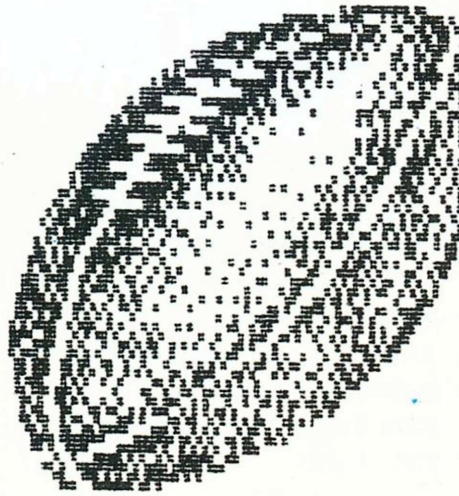
Egy robogó teherautóban ülve kell eltalálnunk az autóból kidobált tárgyakat.

Halászat:

A footballban már megismert módszerrel kell horgunkat a hal közelébe dobni. Ha a horog túl messzire repült, vagy ha a hal ráharapott, a tűzgomb nyomogatásával tekerjük fel a zsinórt.

A játék remek grafikájával a fiatalabbaknak ígér jó szórakozást, bár igazán új ötletek nincsenek benne.

Temesvári Tibor



MYTH MYTH MYTH MYTH

64

A System 3 cég 1989 utolsó felében dobta piacra ezt a játékot, melynek alkotói megegyeznek a Last Ninja sorozat szerzőivel.

Bár a játék nem szerves része a sorozatnak, azért sok mindenben hasonlít hozzá.

A játékot a szép grafika, érdekes feladat, jó animáció, zene és hanghatások jellemzik.

Ügyes húzással, a C64-en profinak számító Maniacs of Noise Music Companyt kérték fel a zene és a hanghatások elkészítésére.

A példa kedvéért ők szerezték a Stormlord, Tomcat és az Eliminator C64 változatának zenéjét.

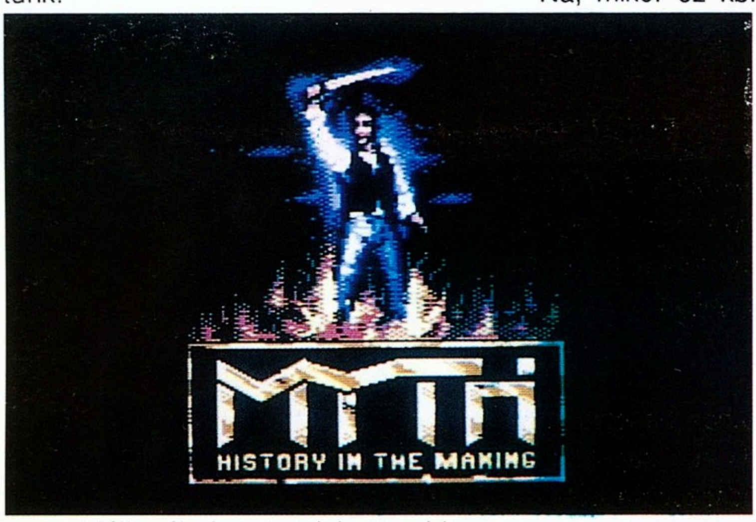
A játék ún. legendákra tagolódik, egy legendán belül 3 különböző pálya található.

A legtöbb ellenséget érdemes legyilkolni, mivel tőlük új fegyvereket és energiát rabolhatunk.

Hát lássuk...

1. A görög legenda (The Greek Legend)

Betöltődés után a képernyő felső részén egy szépen kidolgozott részt látunk.



Itt találhatók fegyvereink az ablakokban, pontszámunk, életeink és a 3 ékszer, melyek elszíneződése energiánk fogyásával arányos.

Nyomjuk meg a tűz gombot, s máris indulhat a banzay.

Fordítsunk némi figyelmet a fegyver ablakra.

Sajna itt bizony egyelőre csak a puszta öklünk látható, de sebaj...

Nicsak, ropi! – kiálthatnánk a felbukkanó csontvázak láttán. Ütlegeljük szép sorban őket míg csak elejtenek valamit. Ez egy kard, amit a vicc kedvéért rögtön „magunkévá is teszünk."

Mivel most már 2 egész fegyverünk van, ideje néhány szót vesztegetni ezek kiválasztására. Nos, mindig a középső ablakban lévő fegyver él. A fegyverek közt a „." és a „," billentyűkkel lapozhatunk és a SPACE-szel vehetjük kézbe azt. Tegyük is ezt rögtön a karddal.

Menjünk jobbra, a szakadékokat ügyesen átugrálva, egészen addig, míg...

Na nézd a lógóst!

Menjünk bátran oda és vágjuk le a csontvázat, aki „lóg a szeren".

Miután leesett, haverságból ugorjunk utána... Egy hosszú sík részre értünk, ahol jobbra menve ismeretlen eredetű létyó hullámzik.

Ugorjunk át a vízen.

Na, mikor ez kb. 4.-re sikerül, az előbukkanó kaszást öljük meg, ügyelve arra, hogy feje beleessen a locspocsba...

Ugorjunk vissza ahonnan jöttünk, majd a levegőben repkedő kis aranyosok közül vágjunk le egyet. Ő is elejtett egy fegyvert, amit jó szokásunkhoz híven felveszünk.

Na most itt is öljünk meg az előzőhöz hasonló módon egy csontvázat.

Úgy néz ki lent nem nézik jó szemmel környezetszennyező tevékenységünket, mert a habokból előjön Neptun a tengeristen...

Vegyük kézbe a legutóbbi szerzeményünket, és lőjünk néhány tűzgolyót a döbbent Neptun hasába, egészen addig míg szigonyát el nem ejti. Vegyük fel.

Itt álljunk meg egy pillanatra!

Ez a szigony ugyanis fura jószág...

Ha kézbe vesszük azonnal elszáll és fújhatjuk...

Menjünk fel oda, ahol eredetileg a jó öreg lógós kolléga volt.

Jobbra haladjunk, egészen míg egy oroszlánba ütközünk. A cicus nem enged át, hát forduljunk felé és vegyük kézbe Neptun szigonyát.

Az elrepül, s a bestia tűzijáték kíséretében elpusztul.

Jobbra továbbhaladva a következő pályára jutunk.

Jé! Kisütött a nap! Boldog görögök törnek az életünkre.

Ez egy átvezető szint, 2 irányba mehetünk. Lényegében energia gyűjtésére szolgál, kis csalafintasággal...

Menjünk jobbra míg csak...

Jaj a szívem!

Egy szépséges szép lány áll előttünk.

Menjünk oda bátran!

Amint hozzáérünk a lányból rút kígyó lesz, megöl minket! Ebből is kitűnik korai még nősülnöm! (az író)

Hehe, jó vicc volt, mi?

Inkább lőjük tűzgolyókkal míg el nem tűnik.

Jobbra továbbhaladva, csoda, de ismét a következő pályára jutunk...

Hű micsoda hely...

Sötét, mindenütt a leesés veszélye...

Ugráljunk jobbra, de előtte markoljuk meg kardunkat. Egy békésen nézelődő szobrot látunk, míg csak szemének villámára le nem zúgunk a mélybe.

Itt ismét álljunk meg egy pillanatra...

A játék előtt megjelent bemutató

MYTH MYTH MYTH MYTH

(pre-production) verzió szerint itt kellene használnunk a pajzsot.

Sajnos a játékban én egy deka pajzsot sem találtam! Sebaj, nem hiába szorongatjuk azt a kardot! Ha szerencsénk van, egyetlen suhintással levághatjuk a szobor fejét!

Vegyük ezt fel fegyvereink közé, majd fogjuk kézbe! Jobbra továbbhaladva egy csúf 3 fejű anyóshoz érve (mondtam, hogy nem szabad még megnősülnöm!) a fejjel megölhetjük azt.

Ha meghalt, a gép máris tölti a következő legendát...

2. A viking legenda (The viking legend)

Egy viking hajón találjuk magunkat, a tenger háborog, fúj a szél és villámlik.

A villám egyetlen rossz tulajdonsága, hogy néha belénk csap...

Az összes vikinget leszúrva, menjünk a hajó bal oldalára és a felreppenő madarat próbáljuk megölni.

Ha megtörtént, az elejt egy érmét, amit felvéve a következő pályára kerülünk.

Ez pedig nem más, mint a vikingek erdeje.

Induljunk jobbra, s gyilkolódzva szerezzünk tőröket, és a varázskardot.

Egy lángoló máglya mellől vegyük fel a fáklyát és a tűzmanók megölésével mentsük meg a lányt!

Ő hálából megedzi kardunkat.

Továbbhaladva a sárkány nyakán vegyünk vért a kardunkkal, majd a sebbe dobjunk tőrt!

A bestia így elenged maga mellett, s átlépünk a következő pályára...

Akár fellegekben is érezhetjük magunkat...

De minket a jobboldalt lévő fellegvár érdekel...

A fellegvárnak két bejárata van.

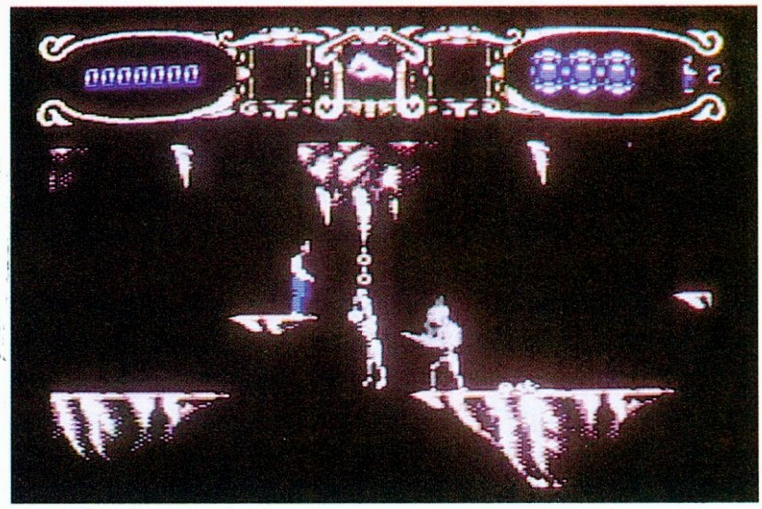
Az egyik felül, a másik még feljebb...

Nos azt hiszem a felhőkön való közlekedés egy idő után magától értetődővé válik, ezért erre több tintát nem pazarlok.

Annál inkább a várba történő bejutásra.

Az alsó kapunál kezdjük...

A kapu mint látjuk egy koponyát ábrázol, melynek szeméből tűzgolyók záporoznak ránk, kapuján pedig időnként egy gyászvitéz tör ki.



Ugorjunk fel a szemmel kb. egy magasságban lévő felhőre, és kaparásszuk meg néhányszor kardunkkal a „kopi" szemfenekét.

Ezzel a tűzgolyókat letárgyaltuk.

No, most leugorva vegyük kézbe a fáklyát és álljunk közel a kapu csapóhídjához, és amikor vitéz cimboránk kijön, néhány ütéssel csapjuk agyon.

A híd leeresztve marad, de valami ördögi tréfa folytán itt nem lehet bejutni...

Menjünk fel a felső kapuhoz.

Itt a tűzgolyókkal nem sokra megyünk. Öljük meg a vitézt és álljunk a csapóhídra.

Egy furcsa szárnyas szolga bevisz minket a várba. Itt csak egy képernyő van.

A szolga, mi és az úr az erkélyen. (Óh de csúf egy Júlia...)

A szolgával mit sem törődve az erkélyre felugorva üssük le az urat...

S lám a gép tölti a következő legendát...

3. Az egyiptomi legenda (The Egyptian legend)

Igen macerás legenda...

A sivatagi homokban állunk.

Mivel másfelé nem mehetünk, induljunk el jobbra.

Öljük meg a kígyót, s a közeljövőben tegyük ezt összes kollégájával is!

Jobbra (ki hitte volna?) találunk egy összkomfortos piramist.

De hol a bejárat?

Ebből 3 is van, de csak kettőt tudunk használni.

A piramison való közlekedés technikáját a Kedves Olvasóra bízzuk. Kis gyakorlás, jó szem és menni fog.

A bejáratok jöttünkre maguktól nyílnak és kis várakozás után a piramis belsejében találjuk magunkat.

Nézzünk körül...

Ha egy felfelé vezető lépcső előtt állunk, akkor jó, különben keressünk más bejáratot...

Itt térjünk ki az összkomfort, azaz a csapdák rejtélyeire. A szurkáló oszlopokhoz közel állva, mikor az lent van, átmehetünk.

A lökdöső szerkezetek elől leguggolhatunk, míg a felcsapódó lécet átugorhatjuk.

A fejlevágó szerkezet ki-be kapcsolható. Néha ezek érzékelőkkel párosulnak...

Folytassuk...

Jobb oldalra menve, a folyosó végén vegyük fel a szemet, majd jöjjünk ki a piramisból és keressük meg a következő bejáratot.

Ha egy lefelé vezető lépcső és egy gödör után tűz ég, menjünk ki, itt nem lehet átmenni...

MYTH MYTH MYTH MYTH

A maradék harmadik a főjárat.

Vigyázva az akadályokra, menjünk el a járat végéig és lépjünk át a kinyíló ajtón!

A következő járatban ugyanígy járjunk el, s jutalmul átkerülünk a következő pályára!

Ez már aztán sűrűn lakott terület...

A mászkáló egyiptomiakat öljük meg, míg csak...

Ez vallásos volt, gondolhatjuk mert elejti a család egyetlen keresztjét, amit magunkhoz veszünk...

Az első fölfelé vezető úton menjünk fel, vigyázva a mozgó kövekre...

Ááá...

Na ugye! Mondtam, hogy vigyázz!

Ha fölértünk, jobbra indulva törjük össze a második korsót és vegyük fel belőle az első mécsesest!

Az előző szinten menjünk el jobbra a kutyáig, vegyük kézbe a keresztet, így az villogni kezd a falon...

Így kikapcsoltuk a tüskéket.

Lementünk...

Balra indulva törjük össze a 2 korsót, s vegyük fel a másik 2 mécsesest, majd a járat jobb oldali végén az utolsót is.

A „parókát" fegyvernek használhatjuk.

Menjünk vissza a kutyushoz.

Vegyük kézbe a szemet és álljunk a villogó kereszt elé. Némi villámlás után kezünkbe kerül az extra ugrás itala.

A kutyusnál ugráljunk föl.

A fáraó sírkamrájába jutva nincs más dolgunk, mint meggyújtani a mécseseket, sorrendben.

He meggyújtottuk, menjünk el a fáraó mellett, s a harcban győzzük le őt!

A végső összecsapás (The Final Confrontation)

Hát ez is eljött!

Mármint az utolsó pálya, de ez már rövid lesz...

Az űrben csücsülve száguldunk célunk felé.

Lövöldözzük ellenségeinket, így a klasszikus szabályok szerint csecse új fegyvereket szerezhetünk.

Mikor a pálya végére értünk, előjön két démon, golyókat dobálva.

Ha a kezük között lévő villámokat lőjjük, egy idő múlva eltűnnek és mi szembekerülhetünk a főgonosszal.

Neki koponyák díszelegnek a fején.

Ezeket vegyük célba.

Ha elfogytak, a lénnyel a szemét lőve végezhetünk.

Ezek után betöltődik a szokásos gratuláció és vége!!!

LION

Wild Streets

A MAFFIA elrabolta főnöködet! Meg kell találni őt, és kiszabadítani. Az egyetlen segítségünk egy vérszomjas fekete párduc, ami időnként erős veszteséget okoz bandákba tömörült ellenségeinknek. Utcáról utcára kell végigverekednünk magunkat. Van nálunk egy jó öreg hatlövetű, amely azonban igen hamar kifogy, és megkezdhetjük karatetudásunk kamatoztatását. Időnként ugyan található tunk újabb tölténytárakat, de ezek nem sokáig nyújtanak védelmet a gazok ellen.

Párducunk nem túl engedelmes jószág, ugyanis csak akkor támad, amikor épppen kedve van. Sajnos még nem ittunk az örök élet vizéből, ugyanis energiánk rohamosan fogy. Ennek nullára redukálódása természetesen a halálunkat jelenti. Ha a közbenső pályákon nem sikerül elhaláloznunk, akkor a pályák végén a szokásos nehézfiúk várnak.



Ha értékelni akarjuk a játékot, akkor éles választóvonalat kell húznunk az Amiga és a C64-es verzió között. Stílusát tekintve, a verekedős játékok kategóriájába tartozik. Amigán egy nagyon szép háttérgrafikát láthatunk, és az animáció is megfelelő. A SPRITE-ok nagyok, ez adja a játék ARCADE hangulatát. Hibája viszont a túl hosszú pályák, amik egy idő után a legnagyobb verekedő-pártiak kedvét is elveszi a játéktól.

Ennek ellenére bátran ajánlhatjuk minden Amiga tulajdonosnak. A C64-es változat? Jobb lett volna, ha a TITUS cég csak Amigán marad. A háttér még szépen lett megalkotva, de ez csak egy szöveges játékhoz elegendő, egy ARCADE-hoz már nem.

Szóval az a C64 tulajdonos, aki nem szereti a rémálmokat, az ne vegye fel...

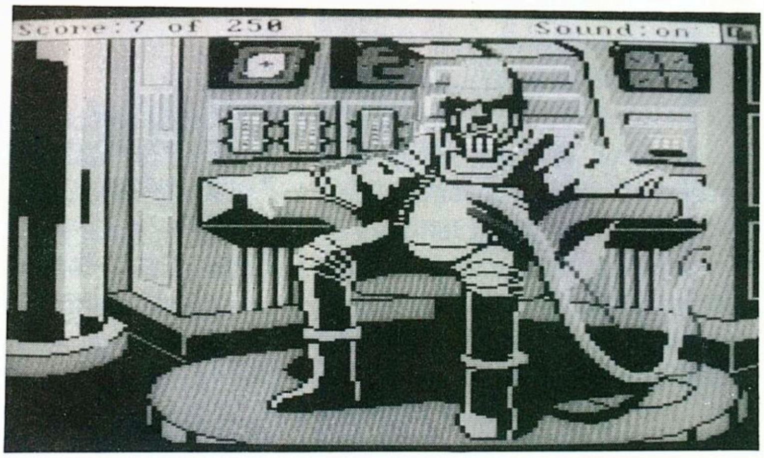
MARTIN

Space Quest II.

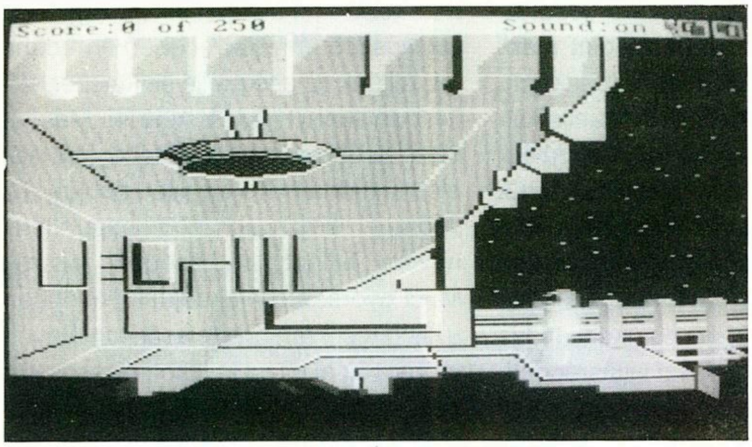
Induláskor az Earnon rendszer 4-es számú orbitális állomásnak egyik dokkján söprögetünk szkafanderben. Miután olyan ügyesek voltunk, hogy elvesztettük a söprűnket (a héten már a harmadikat!), menjünk oda a plafonon levő kerek ajtóhoz (ez nem nehéz: amíg az ürben vagyunk, bármelyik falon mászkálhatunk) és álljunk rá. Ha bejutottunk a légzsilipbe, a sugárfertőtlenítés után vegyük fel a bal szélső ruhát (GET SUIT). A ruha tartalmaz egy megrendelőlapot (ORDER FORM) és egy tolmácsgépet (DIALECT TRANSLATOR). Nyissuk ki a szoba jobb oldalán levő szekrényt, vegyük fel az összes tárgyat, amit benne találunk (GET ALL). Távozzunk a helységből a bal oldali ajtón keresztül. Az irányítószobában álljunk rá a liftre, majd üljünk be a kis kabinba, mely elvisz minket egy űrhajóhoz. Szálljunk be az űrhajóba, ahol két jóindulatú lény vár ránk. Egy kis dulakodás után elájulunk. Vohaul aszteroidájára szállítanak minket, aki személyesen közli velünk, hogy ezentúl az ő irányítása és felügyelete alatt állunk (kösz!), segítségünkkel akarja pusztításra felhasználni a Csillag Generátort.

Megkötözve elcipelnek egy bolygóra, ahol véletlenül sikerül megszabadulnunk két őrünktől, s egy erdő közepén találjuk magunkat. Hosszú idő után ismét mi irányíthatjuk emberünket. Az egyik őr ruháját kutatva találunk egy mágneskártyát, vegyük fel. Menjünk oda a jármű roncsaihoz és nyomjuk meg a benne levő gombot. Menjünk fölfelé, de úgy, hogy a következő pályáról gyorsan ki tudjunk menni jobbra, mielőtt az arra járőröző észrevennének. Oldozzuk el a kötélen vergődő kis lényt (UNTIE), ő még később többször is segítségünkre lesz azzal, hogy egyes pályákon megmutatja, mit kell tennünk. Menjünk vissza balra, s mielőtt a járőr beérne a képre, bújjunk el a hozzánk legközelebb levő óriás fa mögé (egy porcikánk se látsszon ki!). A

A járőr gyanútlanul továbbmegy. A kép tetején levő padkán menjünk ki balra, majd dobjuk be a megrendelőlapot a postaládába (PUT FORM IN MAILBOX). Vegyük ki belőle a sípot. Menjünk vissza az előző pályára (jobbra), jöjjünk le a padkáról és megint menjünk ki balra (most nem a padkán!). Óvatosan lépkedjünk szorosan a földön levő gombák mellé (nehogy rálépjünk!) és vegyünk fel egyet (GET SPORE). Erről a pályáról távozzunk fölfelé (baloldalt). A földön labirintusszerűen mérges gyökerek húzódnak, ezekhez ne érjünk hozzá, mert egy kedves kis növény hamar elfogyaszt villásreggelire. A gyökerek között lavirozva el kell jutnunk a képernyő tetejére a bokrokhoz, amiről szedjünk néhány bogyót (GET BERRIES). Az előbb megtett úton jöjjünk vissza (sajnos nem tudunk repülni...) és menjünk vissza arra a pályára, ahol felmehetünk a padkára. Ezen haladjunk most jobbra. A mocsár partján kenjük be magunkat a bogyókkal (SMEAR BERRIES TO SKIN). Így megfelelő szagra tettünk szert a következő akcióhoz. Menjünk ki jobbra a mocsáron keresztül. Várjuk meg, míg elkap és kiköp a víziszörny. Ezen a pályán van egy olyan rész (felül, jobbra), amibe ha belemegyünk, a mély víz miatt úszni kényszerülünk. Menjünk ide, s ha már úszunk, vegyünk egy nagy lélegzetet és merüljünk le (TAKE BIG BREATH). Mielőtt elfogyna a levegőnk, ússzunk végig a víz alatti barlangon (le, balra). Vegyük fel a drágakövet, vegyünk ismét nagy lélegzetet és lubickoljunk vissza a mocsárhoz. Továbbra is menjünk jobbra, egészen a szakadékig. Itt másszunk fel a szélén levő korhadt fára, mire az kidől a szakadék fölé. Így már át tudunk menni azon. Menjünk jobbra. A következő pályán egy csapda vár ránk (kikerülhetetlen). Ismételten elájulunk (ez már kezd szokássá válni...). Egy huncut húsevő lény ketrecében ébredünk fel. Álljunk az ajtó mellé és kétszer hívjuk oda a lényt (CALL ALIEN). Másodszori szólításunkra közelebb jön. Mielőtt ki tudná nyitni az ajtót, dobjuk ki a spórát (THROW SPORE), mire a lény heveny fulladozás közepette elterül. Most gyorsan cselekedjünk (különben a kis huncut felébred): a rácson átnyúlva vegyük el tőle a kulcsot, nyissuk ki a zárat (UNLOCK DOOR), majd az ajtót (OPEN DOOR). Az egyik sziklán van egy kötél, ragadjuk magunkhoz. Az útirány: fel, balra, balra. Ismét a szakadéknál vagyunk. Másszunk rá a fatörzsre (CLIMB LOG) és a közepe táján kössük rá a kötelet (TIE ROPE TO LOG). Ezen lemehetünk (CLIMB ROPE) egészen a kötél végéig. Itt ismét egy lény vár ránk (ki gondolta volna!). Himbálózzunk a kötélen (SWING ROPE), majd amikor egészen közel kerültünk a szilapárkányhoz, ugorjunk rá. Balra egy barlangot látunk, menjünk be. Bent elég sötét van, használjuk a csillogó drágakövet. Lépkedjünk balra nyugodtan, úgyis beleesünk egy lukba, ami elvezet minket a program elején kiszabadított kis manó népéhez. Vegyük



fel a drágakövet, melyet esés közben elejtettünk. A vezér üdvözlőbeszéde után írjuk be: WORD. A pálya közepén egy lefelé vezető létra válik láthatóvá, menjünk le. Itt még sötétebb van, mint az előbb, vegyük a szánkba a drágakövet (így már világos van és a létrákon is tudunk közlekedni). A föld alatti labirintusból próbáljunk meg kijutni (előbb-utóbb sikerül). A forrásoknál másszunk be a vízbe és távozzunk jobbra. A következő pályáról fent két út vezet ki, nekünk a jobb oldalin kell kimenni ha balra megyünk, elkap az ár és egy vízesésen lezuhanunk). Egy örvény beszippant, ezen keresztül kipottyanunk egy tóba. Semmi érdekes, menjünk jobbra, de a következő pályán álljunk meg a vízben és fújjuk meg a sípot. A füttyszóra egy ronda lény áttöri az egyik sziklát (szerencsére a vízbe nem tud bejönni). Egy kis csel: menjünk vissza balra, majd ismét jobbra. A szörny eltűnt! A sziklavágatnál vegyünk fel egy követ és menjünk át rajta. Visszajutottunk a platfrom aljához, amiről lezuhanásunk előtt elindultunk. Egy őrszem járkál föl-alá, de ha egyből a bokor mögé állunk (alul), nem vesz észre. Várjuk meg, amíg teljesen balra nem ér és dobjuk el a követ. A hangra az őr elindul lefelé, mialatt leér, mi elbújhatunk a platform egyik oszlopa mögé. Az őr nem vesz észre és kimegy a pályáról. Szálljunk be a liftbe és menjünk fel. Üljünk be az ürhajóba (GET IN SHIP). Most egy kis műszerfalkezelés következik: PRESS POWER; PRESS ASCENT; SET DIAL TO VAC; PULL THROTTLE. Az űrhajó felemelkedik. Miután kiértünk az űrbe, írjuk be a következőket: SET DIAL TO HAC; PULL THROTTLE. Elindulunk az űrben. Kis idő múlva az egyik monitoron feltűnik az oly kedvelt Vohaul képe és mosolyogva közli, hogy űrhajónkat aszteroidájára irányítja, ne is próbáljunk megszökni (nem is tudunk!). Láthatjuk a közeledő objektumot, majd egyik nyílásában dokkolunk.



A leszállópálya körül érdekes módon nincs senki. Három kijárat van: jobbra, balra és lefelé. Menjünk balra. Egy lifthez jutunk amiben az egyes szinteknek megfelelően gombokat látunk: ONE, THREE, FOUR, FIVE (második emelet nincs!). Az emeleteken tárgyakat kell felszednünk (vécépumpa, üvegvágó, öngyújtó, papírkosár, a vécé egyik fülkéjében levő papír), az ezeket rejtő szobákba úgy juthatunk be, hogy megnyomjuk az ajtó melletti gombot. Kerüljük el a padlósúroló gépet és a börtönéből kiszabaduló lényt! Ha mindenünk megvan, menjünk vissza a leszállópályához és távozzunk a lefelé vezető lépcsőn.

Ahogy belépünk, bezáródik mögöttünk az ajtó. Bármely irányba elindulva ajtók zárnak körül és a padló megnyílik alattunk. Most jön egy kis almaillatú, habos savas fürdő! Azaz csak jönne, mert mielőtt a padló teljesen elfogyna a lábunk alól, ragasszuk fel a vécépumpát az oldalajtóra (STICK PLUNGER ON BARRIER). Erre felkapaszkodva várjuk meg amig a padló visszazáródik, majd másszunk le (CLIMB DOWN). Az összes ajtó kinyílik. Tegyük bele a papírt a kosárba. Menjünk jobbra. Most nehéz rész következik, érdemes elmenteni a játékállást! Egy robot jön szembe, érintése végzetes. Kikerülni csak egy módon lehet: lerakjuk a kosarat a földre és mögé állunk. Amikor a robot ki akarja kerülni az egyik oldalról, mi kerüljük ki a másikról. Nehéz, de lehetséges... Ha sikerült, menjünk ki jobbra. Vohaul már vár ránk. Menjünk fel hozzá a lépcsőn, mire ő csupa kedvességből miniatürizál minket egy üvegbura alá (kösz!). Semmi gond, használjuk az üvegvágót. Másszunk be a kép bal oldalán levő szellőzőnyílásba. Egy óriás légpumpát találunk, ez tartja életben Vohault, akinek kedvességéért most bőven megfizethetünk. Kapcsoljuk ki a gépet (elég, ha megnyomjuk a gombot).

Másszunk vissza a burához és menjünk balra. Itt egy kezelőpultot találunk. Váltsuk át a kapcsolót (TURN SWITCH ON), mire egy felirat kérdezi: nagyítani vagy kicsinyíteni akarunk. Természetesen meg szeretnénk nőni, úgyhogy írjuk be: TYPE ENLARGE.

Menjünk vissza az üvegburához és álljunk bele. Teljes életnagyságunkban visszakerülünk Vohaul halott teste mellé (háromszoros hurrá és éljen...). Ruháját kutatva (SEARCH BODY) egy feliratot találunk az egyi kezén: SHSR, ezt jegyezzük meg. Menjünk oda a bal szélső monitorhoz és nézzük meg, mi van rajta. Kérésére írjuk be neki az előbbi feliratot, majd szálljunk ki belőle. Menjünk fel a jobb oldali lépcsőn. A következő pályán nyissuk ki a falon levő dobozt, a benne talált oxigénmaszkot tegyük a fejünkre és haladjunk végig az üvegcsövön. Egy folyosóra jutunk. Ha néhány pályát balra megyünk, az egyiken ajtókat látunk és egy közeledő robotot. Gyorsan nyissuk ki az egyik ajtót, majd meneküljünk jobbra.

A robot üldözni fog, de ne álljunk meg. Jó néhány pályát menjünk jobbra, elhaladunk a leszállópálya mellett, majd ismét a folyosón. Nemsokára visszaérünk nyitott ajtónkhoz. Gyorsan másszunk be a mentőkabinba (CLIMB IN POD), itt már nem ér el a robot. Nyomjuk meg a kilövőgombot. Az aszteroidáról való sikeres megmeneküléssel még nincs vége kalandunknak. A kabinban vészesen fogy a levegőnk. Körülnézve egy hibernálót látunk, ezt nyissuk kis (OPEN CHAMBER) és másszunk be (CLIMB IN CHAMBER). Ezzel befejeződött a játék. De sebaj, már hetek óta itt van a SPACE QUEST III, talán erről is lesz leírás!

LION

SHANGHAI,



A logikai játékok kedvelőinek ajánlott, gyors helyzetfelismerő képességet igénylő, eddig semmilyen más játékhoz nem hasonlítható program ez, mely sokáig és kellemesen le tudja kötni szabadidőnket.

A játék egy négyzetekből álló 5 emeletes gúla, melyben minden rajzolatokkal ellátott négyzetnek 3 testvére van. A lényeg, hogy megtaláljuk az összesnek a párját. A nehézség az, hogy csak azokat vehetjük le, amelyek legfelül, vagy a gúla jobb, vagy bal szélén helyezkednek el, és felülről sem takarja őket semmi. Ha nagyon jól csináljuk, és még nagyobb szerencsénk van, akkor sikerülhet az összeset levennünk a tábláról.

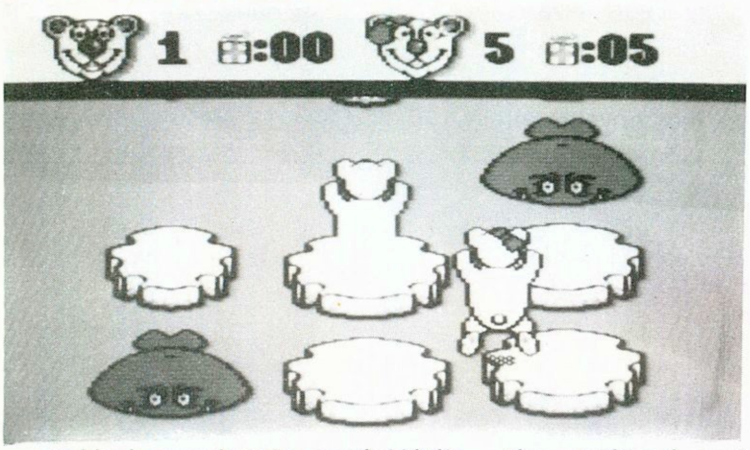
Játszhatunk ketten egymás ellen és választhatunk többféle idő-játékot. Ez annyit jelent, hogy egy megszabott idő alatt kell megtalálnunk a párokat, ellenkező esetben az ellenfelünk keresgélhet még egyszer.

A játék igazán érdekes tud lenni, úgyhogy akár házi bajnokságokat is rendezhetünk belőle. Ha a játék elején közöljük a géppel nevünket, akkor jó eredmény esetén felkerülhetünk az eredménytáblára.

A C–64-es verzió VU LUNG néven terjedt el.

Jámbor Árpád

SUPER OSWALD



Egy kicsit gyerekes ügyességi játék, mely a fiatalabb korosztály számára kellemes órákat fog szerezni.

A játékot ketten játszhatják egymás ellen, vagy a hagyományos módon a gép ellen.

A játékos egy medvét irányít, mellyel folyamatosan felfelé ugrálva kell haladnia a vízben lefelé úszó jégtáblákon. Néhány jégtáblán egy bizonyos tárgy található, melyeknek összeszedésével Bonus pontot kaphatunk. A következő pályára lépés feltétele, az ellenfélnél több pontszám megszerzése. A jégtáblák között néhány bálna úszkál. Az ő hátukon is lehet utazgatni, csak ez nem ajánlatos. Ugyanis ha sokáig álldogálunk rajta, akkor esetleg egy szép ívű vízsugár tetején találhatjuk megunkat. Egy élet elvesztésekor egy medve jelenik meg, és valamit franciául karattyol. (Az Amiga változatban)

A grafika megfelel a 89-90–es követelményeknek. A zene megírására 64-en egy elég népszerű zeneírót –JCH–t– kérték fel, aki nagyszerűen teljesítette a rábízott feladatot.

Az egyszerű ügyességi kategóriában 89-ben közel állt a legjobb cím elnyeréséhez.

CHRIS

CHASE HQ



Az OCEAN cég elég sok közepes, vagy rosszabb színvonalú, futószalagszerű játékkal jelentkezett 89-ben. A CHASE HQ szerencsére nem tartozik ezek közé!

A játék főszereplői járőröző rendőrök, akik bevetésük előtt megkapva feladatukat, az aktuális ellenfél üldözésére indulnak. A programot a „nagy száguldozók" bizonyára lassúnak fogják tartani. A pályákon rengeteg mindent kell mozgatni, s az írók ragaszkodtak a kisebb tárgyak (kordon, gödrök) megfelelő grafikai minőségéhez is. Az ellenfelet meglehetősen durva módszerrel lehet elfogni. (Többszöri ütközéssel érhető el.) A kigyulladt kocsi megáll, megkezdhetjük a letartóztatásukat. Minden menetben 3-szor használhatunk TURBO-t a SPACE megnyomásával. A játék szép grafikájával együtt az üldözés hamar megunható, a hang legfeljebb közepesnek értékelhető.

LION

Chambers of Shaolin

Ez a program egy eddig nem túl ismert software-ház terméke, ennek ellenére minőségileg a játék ellen problémák nem nagyon merülhetnek fel.

A játékosnak négy különböző stílusú pályán kell bizonyítania ügyességét.

Az első szint az egyensúlyérzék próbája. A harcosnak különböző ütemben emelkedő, illetve süllyedő rudakon kell áthaladni, a cél minél több jel megszerzése.

A második szint a gyorsaság pályája. Egy kötélen lógó gömböt kell a megfelelő ütemben addig rugdosni, míg az el nem éri a vízszintes helyzetet, ezzel eltorlaszolva egy csőből a játéktérre folyó víz útját.

A harmadik szint akár a joystick próbája címet is viselhetné, bár a programozók az erő próbájának nevezték el. A már megszokott rángatással kell erőnket felfokozni, majd minél több deszkalapot széttörni.



A negyedik szinten a város különböző helyszínein egyre keményebb ellenfeleket kell harcban legyőznünk. A joystick-kezelés itt egy kicsit körülményes, eltér a hagyományos verekedős játékokban megszokottaktól.

A játék hátterei illetve animációi szépek, a helyszínek jól kidolgozottak. A játék készítői a zenét sem hanyagolták el, az bőven megfelel az elvárásnak. A kezelhetőség rovására egyedül a kicsit nehézkes joystick kezelés róható fel (a negyedik pályán).

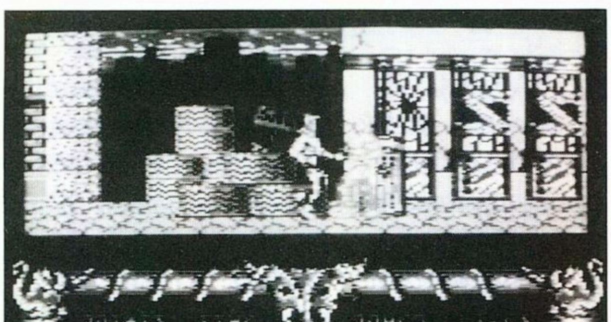
Összességében egy szépen kidolgozott, jól megtervezett programmal találkozhat mind a C–64, mind az AMIGA tulajdonos.

CHRIS

AFTER THE WAR

Szerencsére a spanyol Dinamic Software cég hű maradt régi hagyományaihoz (Navy Moves), és egy újabb különösen szép és élvezhető „öld meg őket" játékot dobott piacra. Mindkét gépen nagyon jó a játék, lényeges különbség nincs is köztük, az AMIGA verzió csak a gép tudásából adódóan jobb. A C–64 tulajdonosok azonban észrevehetik, hogy a cégnek problémái lehetnek a zeneírással, mert a játék zenéjét már egyszer felhasználták a Navy Moves-ban. A grafika viszont tökéletes. Nemhiába, hiszen a programozók egy egészen új módszerrel készítették. A háttereket és a sprite-okat először megrajzolták, ledigitalizálták, és csak ezután kezdtek hozzá a kiszínezéshez. Egy igen primitív védelmet is beépítettek: csak akkor lehet elkezdeni a második pályát, ha az elsőt már megcsináltuk, ugyanis a 2. pálya kódot kérdez.

A játék alapötlete már ismert jó néhány videofilmből: egyike vagy a nukleáris háborút túlélő manhattani lakosoknak. Ahhoz, hogy megúszd a halálos sugárzást, meg kell szöknöd a földről. Az első részben fegyvertelenül kell eljutni a háborút kirobbantók bázisáig. Ez persze nem lesz egy kéjutazás. Punkok, patkányok, vad kutyák, gránátok leselkednek ránk. Őket ütéssel és rúgásokkal lehet a másvilágra küldeni. Vigyázni kell a gránátokkal: ha felrobbannak alattunk, kezdhetjük elölről a pályát. 3 pályán kell végigverekedni magunkat, mindegyik végén egy jól fejlett vademberrel. Időnként fegyveres punkok jelennek meg hátunk mögött. Gyorsan guggoljunk le, és két lövés között hátraaraszolva üthetjük le őket. A második részben a Radio Gladiators nevű banda bázisának 3 szintjén kell végigmenni. Itt már van fegyverünk, igaz, hogy ellenfeleinknek is. Ha elég ügyesek vagyunk, semmi nem állhat utunkba. Kivéve néhány modern lépegetőt, amelyeket könnyen kilőhetünk, ha a vezetőikre célzunk. Az időnként ránklőtt követőaknákat (ciripelő hang jelzi) jobbra-balra mozgással cselezhetjük ki. A képernyő jobb alsó részén két energiacsíkot láthatunk. A bal oldali a sajátunk, a jobb oldali pedig a pályavégi szuper robotok energiáját mutatja. Addig kell tehát lődöznünk őket, amig ez nullára nem ér. Mindenképpen bővítsük ezzel a játékkal gyűjteményünket.



MARTIN


R&Я
NEWIEN
REICHHOLF & REICHHOLF OHG
computer, peripherie - video, hifi
TABORSTRASSE 25. 1020. WIEN
T: 331902,359338
HÉTFŐ-PÉNTEK
9-18
SZOMBAT
8-12
50 DISK 3,5″ DS-DD 408.-
100 DISK 5,25″ DS-DD 324.-
AMIGA
AMIGA Specialista 1984-óta
EXT FDD 3.5″,
KÜLSŐ MEGHAJTÓ CSATLAKOZÓVAL 1500.-
512-K BŐVÍTŐ A 500 KAPCSOLÓ + ÓRA 1240.-
AMIGA 500 Superset: Csak! 8800.-
A 500 BŐVÍTŐ + MEGHAJTÓ
MINDEN ÁR NETTOBAN ÉRTENDŐ!

Lost Dutchman Mine

1896-ot írunk. Az újra kitörőben lévő aranyláz senkit sem kímélt, így hát mi is elindultunk, hogy próbára tegyük régen látott szerencsénket.

Nemrég érkeztünk meg Aranymezőbe, a legendákkal övezett Babona- hegység lábánál elterülő bányászfaluba.

Sok más ember döntött úgy, hogy California felé veszi útját, annak ellenére, hogy rengeteg mende-monda szól a hegységben található mesés gazdagságról.

1891. október 25-én meghalt egy ember, az egyetlen aki ismerte ennek a mesés vagyonnak a rejtekhelyét, de soha senkinek nem árulta el: Jacob Waltz egy német kivándorló. Azóta is számosan keresik ezt a legendás tárnát.



A hosszú út porától elgyötörten térünk be a helyi kocsmába, hogy felfrissüljünk valamelyest egy kis ital segítségével. Hirtelen hangos szóváltásra leszünk figyelmesek. Egy elegáns kinézetű úriember éppen egy pisztolyt szegez a vele szemben ülő társának.

– Azzal mersz vádolni, hogy csalok? – kiáltja olyan hangosan, hogy mindenki hallja körülötte.

A másik játékos ezt hallva, villámgyorsan eltűnik a helyiségből, míg az elegáns úriember mosolyogva söpri le az asztalról a nyereményét.

– Divatos Dannek hívják. Mesteri játékos, de nagyon érzékeny arra, ha csalással vádolják...– suttogja a csapos, majd hallván, hogy aranyat ásni jöttünk ide, tovább küld Nedhez, a helyi aranyvizsgálóba.

– Ha aranyat ásni jöttél, jó helyen jársz – köszönt Ned, majd folytatja:

– Tudnod kell, hogy a szerencséért meg kell küzdeni: lehet, hogy akár egy hónapot is kinn kell töltened a szabadban, ezért felszerelésre van szükséged.

Először is kelleni fog egy pisztoly, hogy a csörgőkígyók, indiánok, vagy banditák támadásaitól megvédhesd magad. Aztán persze csákány, lapát, serpenyő az aranyásáshoz és mosáshoz. És végül sok ételre, italra lesz szükséged a sivatag melegében.

Aztán, ahogy egyre több pénzed lesz, szükséged lesz egy öszvérre, hiszen úgy kétszer annyi felszerelést tudsz magaddal vinni, jóval tovább juthatsz. Ha veszel horgot és elfogy majd az élelmed, kihúzhatod a városig horgászással.

– Venned kellene ellenmérget, arra az esetre, ha csörgőkígyó marna meg. Ha nincs ellenszered, menj a Dokihoz amilyen gyorsan csak tudsz. Rendes ember, ha nincs pénzed, megelőlegezi neked a gyógyítást.

Óvakodj az indiánoktól és az útonállóktól. A rézbőrűeket egy kis harccal el lehet ijeszteni, de a banditákat le kell győzni. Ha elfogsz egy ilyen gazembert, jutalmat kaphatsz érte a seriffnél.

Ha netán aranybányát találsz, gyere vissza és jegyeztesd be a nevedre nálam.

Ja és még valami: óvakodj Divatos Dantől, veszélyes ember, bár azt beszélik róla, hogy van egy térképe, amely megmutatja az elveszett bánya lejáratát...

Kalandra fel, aranyásók! Ennyi kimerítő információ után, lássuk a kezelést...

A játék során hősünket, az aranyásót a joystickkel tudjuk mozgatni és annak tűzgombjával tudjuk valamilyen cselekvésre késztetni. Amennyiben a fő térképen mozgunk a tűzgomb megnyomása mutatja meg az aktuális helyszínt részleteiben kinagyítva, így számos olyan dolgot láthatunk, amit egyébként nem lehet észrevenni. De például horgászni, aranyat ásni is csak kinagyított térképen lehet.

A programban az egérrel tudunk a menük között választani. Az egér bal oldali tűzgombját megnyomva jelenik meg a pointer, s a továbbiakban így tudjuk a megfelelő menüket is aktiválni. Az olyan menükben, ahol lehet tárgyat mozgatni, a baloldali tűzgombbal mindig kijelöljük a tárgyat, míg a jobb oldalival tudjuk letenni egy üres helyre. Ezzel a módszerrel tudunk tárgyakat tenni, illetve leszedni az öszvérekről, persze csak ha van ilyen jószágunk.

A következő ikonok találhatók a képernyő alsó felén:

Hőmérő: Ha a hőmérséklet 90^{o} fölé megy, több vizet kell inni, ha 50 alá és nincs megfelelő ruhánk, több élelmet kell ennünk.

Óra: A kocsma és az istálló kivételével minden bezár 6 h-kor.

Pénz: Csak a nálunk lévő pénz mennyiséget mutatja.

Fej: egészség. Zöld= jó Sárga= még elmegy Piros= gyenge, ha villog, akkor sürgősen tennünk kell valamit.

Ezt az ikont bekapcsolva tájékoztatást kapunk egészségünkről, az élelemről, vízről és sebeinkről.

Serpenyő: itt tudunk enni, inni. Először válasszuk ki a megfelelő ételt-italt, majd a Consume feliratra clickeljünk rá. A tárgyak mozgathatóak.

Csákány: a nem ehető felszerelés nagy részét mutatja meg. Ha bányába megyünk, vagy horgászunk, harcolunk az itt lévő tárgyak számítanak. Tehát ha pl. itt nincs csákányunk, nem tudunk aranyat bányászni.



Pisztoly: ha van fegyverünk, a töltények számát mutatja.

Lemez: tölteni (LOAD), menteni (SAVE), újrakezdeni (RESET), tudjuk a játékot. A QUIT-tel tudunk szabályosan kilépni a programból!

A tabulátorral tudjuk leállítani, majd a RETURN-nel folytatni a játékot.

Aranymezőben a következő szolgáltatások találhatóak:

Orvos: mindenféle sebet tud gyógyítani, hitelbe is.

Vegyeskereskedés: mindenféle dolgot vehetünk itt. A megfelelő tárgyat kiválasztva egy rövid ismertető jelenik meg róla az árral együtt, majd a BUY feliratra clickelve megvásárolhatjuk azt.

Kocsma: mindenfélét ihatunk (DRINK) 1$-os áron, 6 h-tól alhatunk (SLEP) is másnap reggel 9 h-ig.

Akinek kedve van, pókerezhet is Divatos Dannel (GAMBLING).

Ilyenkor az alap 10$, az emelés 20$-onként megy.

Cserélni (DISCARD) maximum négy kártyát lehet, ha ennél kevesebbet akarunk rá kell menni a kész (DONE) feliratra. Tétet rakni a BET-tel lehet, kártyát bedobni a FOLD-dal. Tétet lehet tartani (CALL), és emelni (RAISE).

Aranyhivatal: itt tudjuk megtalált aranyainkat készpénzzé tenni (ASSAY), vagy bejegyeztetni a bányánkat. Ha pénzt váltunk, egy aranycsomagot kell kiválasztani az ASSAY funkció után.

Bank: Itt biztonságba helyezhetjük pénzünket (DEPOSIT), vagy kivehetjük a szükséges mennyiséget belőle (WITHDRAW). A program mindkét esetben megkérdezi, hogy hány arannyal akarunk manipulálni.

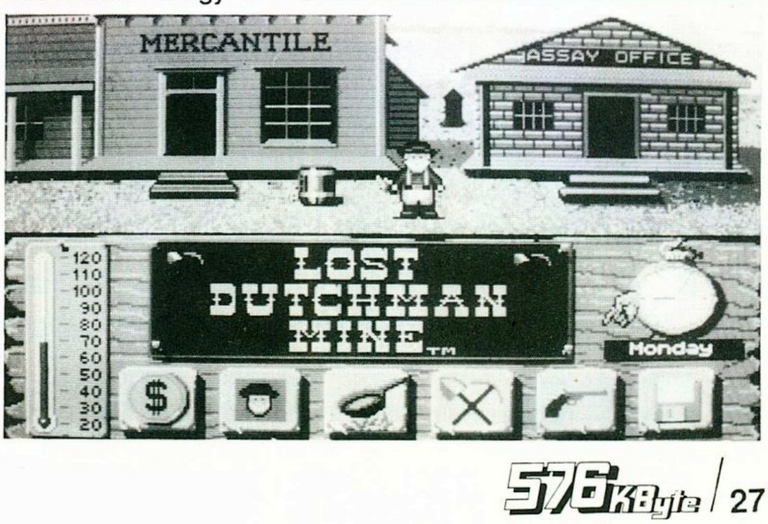
Újság: Ebből tudhatjuk meg, hogy merre vannak indiánok, milyen idő lesz stb.

Börtön: itt nézhetjük meg a körözött személyek képét, illetve itt kapjuk a jutalmat, ha sikerül elfogni valamelyiket.

Istálló: itt vehetünk (BUY) maximum 3 öszvért, vagy adhatjuk el ha pénzszűkében vagyunk, de csak féláron.

Ha kimegyünk a városból, akkor a főtérképen tudunk mozogni. Az utakon gyorsabban tudunk haladni, a sivatagban pedig több vizünk fogy. A tűzgombbal tudjuk az aktuális helyszínt kinagyítani. Ez utóbbi akkor is megtörténik automatikusan, ha valamilyen támadás ér bennünket. Ekkor választhatunk futás (RUN) és harc (FIGHT) között. A kígyók elől simán el lehet menekülni, ám egyéb támadók elveszik egy részét a felszerelésünknek. Ha egy kígyót megölünk, az bekerül az élelmünk közé.

Folyók mellett tudunk aranyat mosni (PAN) ha van serpenyőnk, horgászni (FISH) ha van horgunk és inni (WATER). Itt töltődik fel a kulacsunk is ha üres (E betű van mellette, ha üres, F ha teli).



EXIT-tel térhetünk vissza a főtérképre.

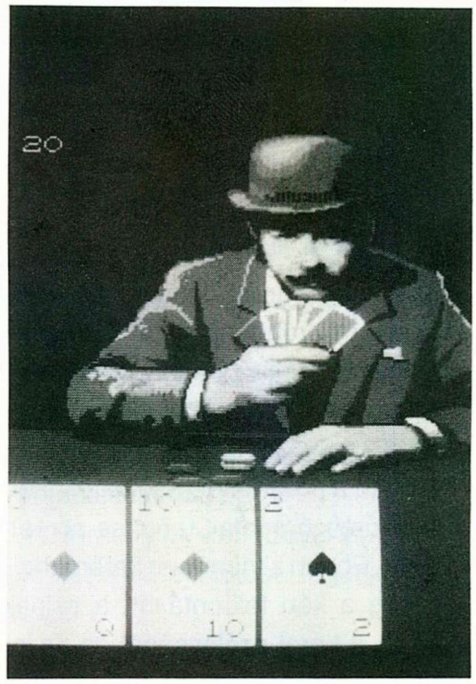
Ha közelképen rámegyünk egy bánya vagy barlang bejáratára, akkor lépünk be oda. Vigyázzunk, hogy legyen lámpánk és gyufánk különben nem látunk, csákányunk, hogy ásni tudjunk, kötelünk, hogy le tudjunk ereszkedni bizonyos helyeken.

Miután nem vihetjük magunkkal az öszvérünket, győződjünk meg róla, hogy ezek a tárgyak a saját listánkban legyenek.

Az aknákban a joystick fel-le nyomásával tudjuk használni a kötelet ahol lehet, a tűzgombbal pedig ásni tudunk.

Miután több, mint 100 bánya található a játékban, valószínű, hogy eltart néhány hétig amíg valaki megleli a mesés gazdagságot nyújtó tárnát, így hát sok szerencsét kívánunk mindenkinek!

ASTER



Carrier Command A 64

A 3D arcade és stratégiai elemeket tartalmazó játékban egy kétéltű járműveket és harci repülőket szállító hajó kapitányává válhatunk. A CARRIER COMMAND világ kb. 60 kitalált szigetből áll. Küldetésünk az, hogy egy-egy bázist hozzunk létre mindegyiken, miközben ellenségeink hajókkal ellátva ugyanezt próbálják majd tenni.

Hogy nyomon követhessük az eseményeket, rendelkezésünkre áll egy térkép, mely jelzi a szigetek állapotát is (semleges, baráti, ellenséges). Az ellenfél hajóinak, vagy jól védett központi szigetének idő előtti megtámadása ránk nézve végzetes lehet. Ezért először szerezzünk néhány szigetet magunk köré, majd ezeken védelmi támaszpontokat kell létesítenünk, s így már megfelelő helyzetben leszünk a támadáshoz.

Szükségünk lesz néhány olyan szigetre is, melyeken bányákat és üzemanyagraktárakat fogunk létesíteni. Az innen származó nyersanyagokat a gyár-szigeten tudjuk feldolgoztatni, s így hajtóanyagokhoz és fegyverekhez juthatunk. Mindez a már meglévő hálózatunkon érkezik el hajónkhoz. Ezalatt a számítógép által vezérelt ellenség bázisokat hoz létre, és megpróbálja elfoglalni területeinket.

Ezek a hadműveletek elég fárasztóak is lehetnek, hiszen minden kis részletre oda kell figyelnünk. Ha ez már túl unalmas, akkor eljött az idő, hogy a semleges szigetek hódítgatása közben megtámadjunk egy ellenségeset is.

Ehhez használhatjuk a hajó sima ágyúját is, de érdemes kipróbálnunk a kétéltű WALRUS-t és a MANTA-t. Mindkettő a fegyverek széles arzenáljával rendelkezik. Az utóbbi kezelése ismerős lesz mindazoknak, akik már játszottak 3 D-s repülőgépszimulátorral. Harcolhatunk ellenséges repülőgépekkel, vagy lecsaphatunk és megsemmisíthetünk létfontosságú objektumokat.

Habár a játékhoz választhatunk joystick opciót is, az egérrel biztosabb az irányítás, és ezzel könnyebb választani az ikonok közül is.

Egy olyan programot mint a CARRIER COMMAND napokig tart míg végigjátsszuk. Egyesíti az arcade és stratégiai játékok főbb jellemzőit, s egyike azon programoknak, melybe nem egykönnyen unhatunk bele.

LION

Deluxe Paint 2.99 A

Ez a rajzprogram Amigára az egyik legkorszerűbb és igen sok lehetőséggel rendelkező felhasználóbarát program. De vágjunk rögtön a közepébe...

Miután a programot betöltöttük, kéri a rajzolómező adatait (choose screen format). Ebben a menüben határozhatjuk meg a kép felbontását, a színek számát, a keret szélességét és az inputfolyamatok fajtáját.

– FORMAT (képernyőtípus): Négy fajtája van, melyeknek a felbontása a nevük mellett szerepel.

– NUMBER OF COLORS (színek száma): Ez az érték 2, 4, 8, 16, 32 és 64 lehet. 64 színű üzemmódban kétszer 32 szín van. A második 32 szín az első 32 sötét változataival egyezik. (Árnyékolástechnikánál sok hasznát lehet venni.)

– OVERSCAN (keret méretei): Itt lehet állítani a keret méretét. Ha be van kapcsolva, nincs keret.

– PROGRAM LOADING (program töltése):

– SWAP cserélgetve (512 K-s gépen érdemes használni)

– LOAD ALL: Mindent betölt (Nem kell töltésnél külön berakni a programlemezt.)

– OK (rendben): Tovább töltődik a program.

Betöltés után a képernyő felső részén helyezkedik el egy ikonrendszer, melyet úgy tudunk működtetni, hogy folyamatosan nyomva az egér jobb oldali gombját, kiválasztjuk a 6 főmenüből az aktuális módot, majd a gombot elengedve aktivizálódni fog. A hat főmenü további rengeteg funkciót tartalmaz.

– 1. főmenü (PICTURE): A képre vonatkozó funkciók

– LOAD: Betöltés

– SAVE: Kimentés

– DELETE: Törlés

– Print: Kinyomtatás

– FLIP: Tükrözés

– HORIZ: Y-tengelyre

– VERT: X-tengelyre

– CHANGE COLOR: színcsere

– PALETTE (színpaletta): Itt állíthatjuk a színeket és a színek futását, melyet a TABULÁTOR gombbal aktivizálhatunk, vagy kikapcsolhatunk.

– SPREAD (színsor készítés): Pl. kapcsoljuk be az egyik színt, menjünk a SPREAD-re, majd válasszunk ki egy másik színt. A program kiszámítja a két színregiszter közti értéket és berakja a színekbe. (Ez a funkció alkalmas a szép színátmenetek készítésére.)

– EX (színcsere): Két színregiszter között.

– COPY: Egyik színregiszter tartalmát átmásolja egy másikba.

– RANGE (színfuttatás): 1–6 program. Ugyanúgy, mint a SPREAD-nél.

– SPEED (sebesség): A RANGE programok futási sebessége.

– ↓↑ (irány): A RANGE programok futási iránya.

– CANCEL: kilépés

– UNDO: vissza egy lépést.

– OK: Vége a színek beállításának.

– USE BRUSH PALETTE: BRUSH paletta használata

– DEFAULT PALETTE:

– RESTORE PALETTE:

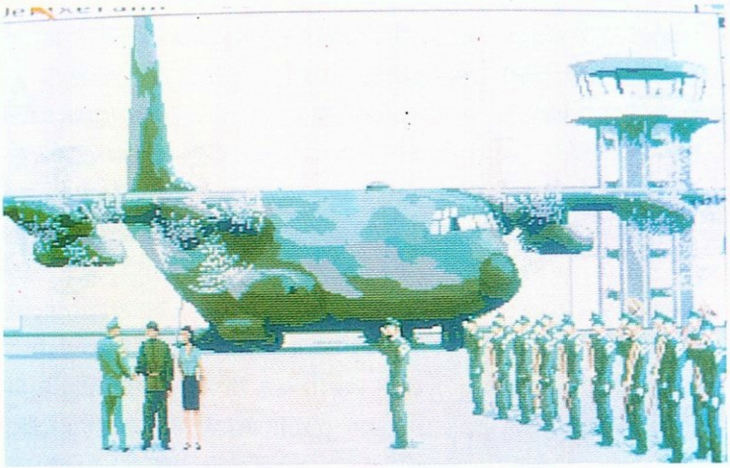
– CYCLE: színfuttatás bekapcsolása.

– Bg Fg: Háttérszín a 2. szín.

– Bg Fg: Háttérszín az első szín. (A két szín cseréje.)

– REMAP: Újra térképezés

– SPARE: Két képernyő kezelé- se



– SWAP: Két képernyő cseréje.

– COPY TO SPARE: A képernyő átmásolása a másikba.

– MERGE IN FRONT: Elémásolás. (A két képernyő összemásolása.)

– MERGE IN BACK: Mögémásolás.

– DELETE THIS PAGE: Oldal törlése.

– PAGE SIZE: Oldal méret. (A képernyő nagyságát lehet pontosan beállítani.)

– SHOW PAGE: Oldal megmutatása.

– SCREEN FORMAT : Vissza a program legelejére. (Ezt csak akkor érdemes használni, ha teljesen új és méretekben más nagyságú rajzot készítünk.)

– ABOUT: Ez a funkció tájékoztat minket a szabad memóriáról, a program készítőjének nevéről, és még a program nevét is közli velünk!

– QUIT: Kiszállás a programból. (Vissza a DOS-ba.)

2. Főmenü (BRUSH): Az általunk kiválasztott területtel (amit itt BRUSH-nak neveznek) végezhető különböző műveletek.

– LOAD: BRUSH töltése

– SAVE: BRUSH mentése

– RESTORE: rendezés

– SIZE: méret

– STRECH: szabadon állítható

– HALVE: $^1/_2$ szeres

– DOUBLE: 2-szeres

– DOUBLE HORIZ: 2-szeres X

– DOUBLE VERT: 2-szeres Y

– FLIP: tükrözés

– HORIZ: Y tengelyre

– VERT: X tengelyre

– EDGE: BRUSH széle

– OUTLINE: + szél a BRUSH körül

– TRIM: szél eltüntetése a BRUSH-ról

– ROTATE: forgatás a Z tengely körül

– 90 DEGRESS: 90 fokkal

– ANY ANGLE: szabadon

– SHEAR: forgatási pont beállítása



– CHANGE COLOR: színcsere (funkciók ugyanazok mint az egyes főmenüben.)

– BEND: nagyítás

– HORIZ: X-tengelyre

– VERT: Y-tengelyre

– HANDLE: BRUSH forgáspontjainak meghatározása.

3. főmenü (MODE): Rajzolás technikája

– MATTE: Normál

– COLOR: Egyszínű

– REPLC: Háttérrel együtt (Nem másol a képre.)

– SMEAR: színszórásos technika

– SHADE: hőfényképes technika

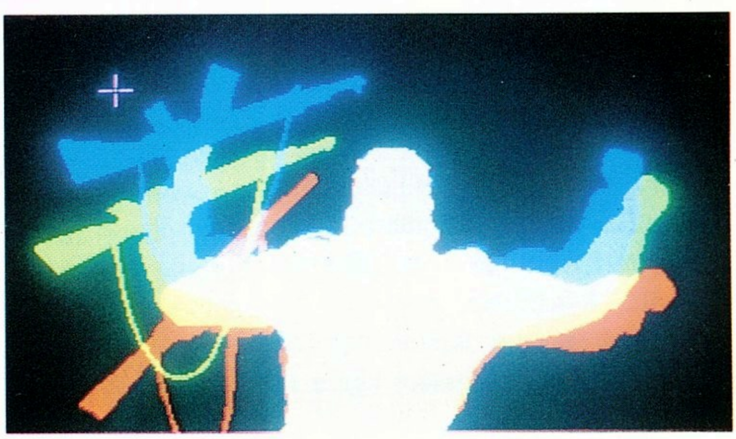
– BLEND: maszatolós technika

– CYCLE: RANGE programos technika.

– SMOOTH: Színátfolyásos technika. (szélfinomítás)

4. főmenü (ANIM): Ezzel majd a legközelebbi számunkban fogunk foglalkozni.

BOOMBY



OMNI PLAY BASKETBALL

Ismét egy remek sportjáték a SPORTTIME-tól! A játék az amerikai profi bajnokság szabályai szerint folyik. A csapatokat négy osztályba sorolták, a bajnokság végén minden osztály első két helyezettje kieséses rendszerben küzd a bajnoki címért.

A cégtől már megszokott stílusban és színvonalon most egy profi kosárlabdacsapat edzője és játékosai lehetünk. A játékot egy vagy két személy játszhatja. A menükben az egyes joystick segítségével válogathatunk. A meccsen pedig az általunk választott botkormánnyal vezethetjük győzelemre csapatunkat.



A főmenüben a játék kezdetekor a Reset The League pontot válasszuk. A Save paranccsal lemezre menthetjük csapatunk eddigi eredményeit, lemezen tárolt adatokat pedig a Loaddal tölthetünk vissza. Itt van lehetőség a játék kezdeti értékeinek beállítására (Reset). Először a játékosok számát kérdezi (1/2), majd csapatunk nevét. Ezután választhatunk, hogy melyik osztályban akarunk játszani. A további kérdésekre meg kell adnunk hány perces legyen egy negyed, és hány győzelem kell a rájátszásban a továbbjutáshoz. Végül jóvá kell hagynunk eddigi válaszainkat.

A Team Record, menüben csapatunk eddigi mérkőzésein elért rekordjait nézhetjük meg, a League Historyban pedig a bajnokság adatait.

A View Teams History menüben az előző bajnokságok végereményeit láthatjuk. Más csapatok adatait az Others parancsra állva a tűz és a botkormány fel, vagy lefele húzásával nézhetjük meg. Ebben a pontban tekinthetjük meg a csapatunk játékosairól készült statisztikákat is. A joystick fel-le mozgatásával válasszuk ki az évet, és nyomjuk meg a tüzet. Az itt szereplő adatok jelentése a következő:

P – pozíció G – mérkőzés Min – perc
Fga – 2 pontos kísérlet Fgm – 2 pontos kosár
Pct – százalék Reb – lepattanó
Pf – személyi hiba D – kipontozódás
Stl – szerzett labda Blk – blokk
Fta – büntető kísérlet

Az Improve Team menüben készíthetjük fel csapatunkat a bajnokságra. Az edzőtáborban (Training Camp) kijelölhetjük, hogy melyik játékosunknak milyen képességét szeretnénk fejleszteni (közeli, távoli dobások, pontosság, illetve gyorsaság). Végül megkérdezi, mennyi pénzt szánunk a táborra. Ha jó játékosra van szükségünk, azt a játékospiacon (Player Trade) vehetjük meg. Meg kell adnunk, melyik játékosunk helyére kit akarunk szerződtetni, és mennyit fizetünk érte. Ha az üzlet nem jön létre, akkor is fizetnünk kell kérelmünk elbírálásáért. A Recuit Player pontban fiatal játékosokat igazolhatunk (a játékosok természetesen öregednek).

Most már itt az ideje, hogy lejátszuk első meccsünket.

Válasszuk a Play Next Game pontot. Itt még beállíthatjuk a pálya és a játékosok színét, és azt, hogy az edzőt és a játékost melyik joystickkel akarjuk irányítani.

A mérkőzés kezdete előtt és a szünetben két riporter elemzi az esélyeket. Ezt szerencsére kihagyhatjuk, ha a videomagnón a gyors tekerés gombot választjuk.

Játék közben két szabályra ügyeljünk. A támadásra 18 másodpercünk van, és a 3. személyi hiba után játékosunk kipontozódik. Passzolni a tűzgomb rövid, dobni a gomb hosszú megnyomásával tudunk.

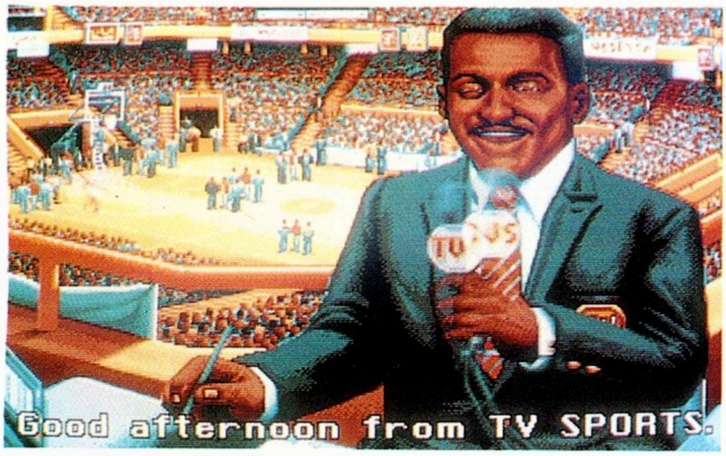
A meccs szüneteiben csapatunk taktikáját határozhatjuk meg. Itt beállíthatjuk, hogyan támadjanak (Offense), illetve védekezzenek (defense) játékosaink. A Subs pontban fáradt játékosainkat cserélhetjük le. A mérkőzés Playre folytatódik.

Meccs közben az F6 lenyomásával kérhetünk időt. Az F8-cal a játékot irányító joysticket változtathatjuk.

Most pedig kezdődhet a bajnokság. A program töltésének hosszú perceit leszámítva biztos felejthetetlen élményekben lesz részünk.

Temesvári Tibor

TV Sports Basketball



A CINEMAWARE cég igencsak elkápráztatta a sportprogramokat kedvelőket. Az Amigán eddig megjelent kosárlabdákat messze felülmúlja szerzeményük. Több órai folyamatos játék után sem lehet megunni, ezt a csak szuperlatívuszokkal emlegethető játékot. Ez a páros – egymás elleni – játékra még inkább igaz.

Bejelentkezéskor választhatunk bemutató játék (EXHIBITION) és bajnokság (LEAGUE PLAY) között. Az előbbinél nyílik lehetőség az egymás elleni küzdelemre. Harmadik választási lehetőségünk a táblázat megnézése. Itt tekinthetjük meg a bajnokság állását, játékosaink teljesítményét, és még sok mindent. A játék során található szavak és rövidítések jelentése megegyezik az OMNI PLAY-ével.

Ha a bemutatót választjuk, akkor a mérkőzés eredménye nem befolyásolja a bajnokság állását, de a csapat és csapattagok teljesítménye ugyanúgy bekerül a különböző statisztikákba.

A csapatok kiválasztása után változtathatunk a negyedek hosszán (3, 6, 9, 12 perc) és a játékosok számán (3, 4, 5, 6).

Változtathatunk csapatunk felállásán is. Ez úgy történik, hogy rámutatunk a kosárlabdával a kiszemelt lecserélendő emberkénkre, majd a tűzgomb megnyomása



után kiválasztjuk az alsók közül a bevetendő játékost. A tűz megnyomása után már látszik az eredmény.

Ha már mindent beállítottunk, akkor következhet a DONE felirat és a meccs...

Menet közben lehetőség nyílik időkérésre is. A SPACE után az időt kérő csapat gazdijának kell a gombját megnyomni. Ha az idő lejártával még nem vagyunk kész a variálással, a játék akkor is folytatódik. F-10-et megnyomva az utolsó 10-15 mp.-et ismételtethetjük meg.

A játékosok élethű mozdulatai, a tornacipők csikordulásai, a terem csodálatosan megrajzolt részletei, mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy aki leül a program mellé, az egy jó darabig nem kel fel mellőle. Még ha kicsit elfogultak is vagyunk a sportjátékokkal szemben, azt biztosan állíthatjuk, hogy otthoni programtárunkban igen előkelő helyet fog elfoglalni a CINEMAWARE TV SPORTS BASKETBALL szerzeménye...

Jámbor Árpád





TOP LISTA

1990/MÁJUS

C–64	AMIGA
1. IRON LORD	1. TENNIS CUP
2. MYTH	2. FUTURE WARS
3. FIGHTER BOMBER	3. GRAND NATIONAL
4. CASTLE MASTER	4. NORTH AND SOUTH
5. GREAT COURTS TENNIS	5. OIL IMPERIUM
6. FLIMBO'S QUEST	6. FIGHTER BOMBER
7. OPERATION THUNDERBOLT	7. RINGS OF MEDUSA
8. DIE HARD	8. SUPER CARS
9. CASH AND GRAB	9. TV-SPORTS BASKETBALL
10. DAN DARE III.	10. BATTLE SQUADRON

REJTVÉNY

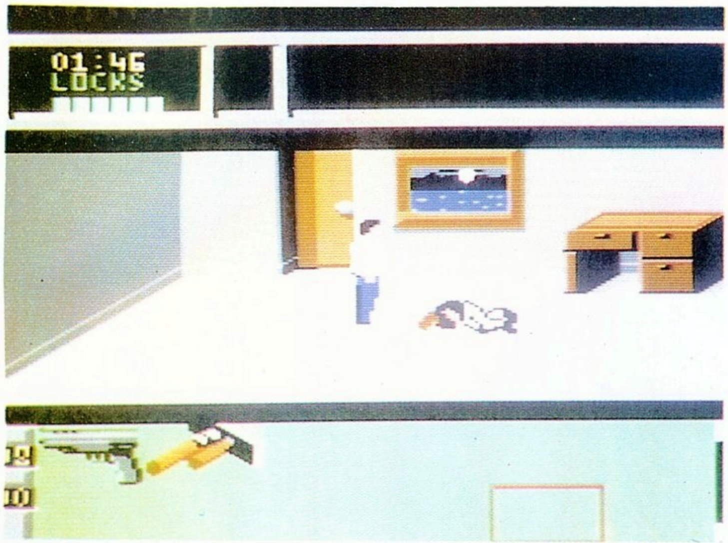
Mit jelent az újság címe, az 576 KByte?

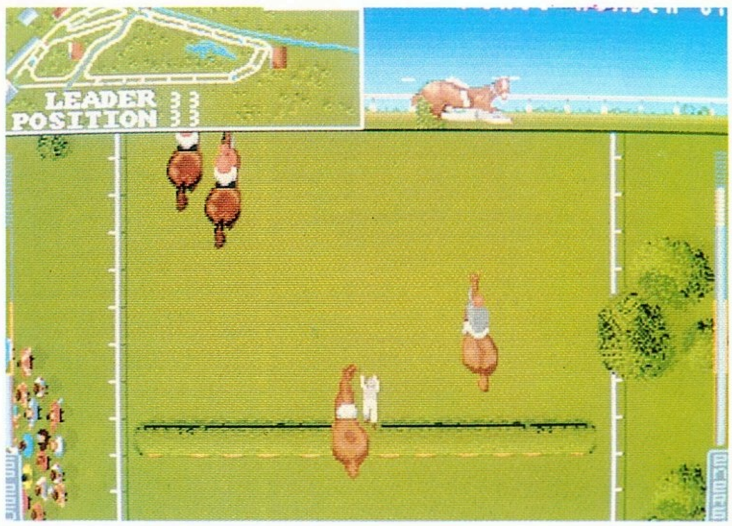
A helyes megfejtőkre C-64 és AMIGA lemezek várnak, tehát ne felejtsétek el a GÉPTÍPUSotokat is feltüntetni a NYÍLT LEVELEZŐLAPON, amit JÚNIUS 15-ig küldtök el címünkre.

Várjuk megfejtéseiteket!

JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!

DIE HARD

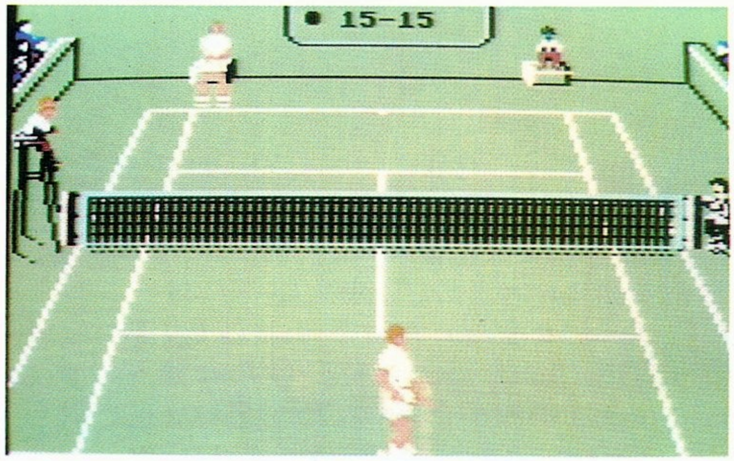




GRAND NATIONAL

F–29 RETALIATOR

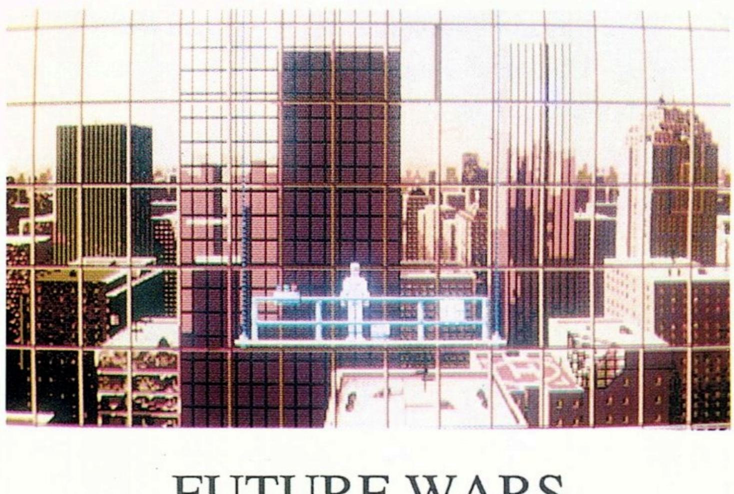




GREAT COURTS TENNIS

FERRARI FORMULA ONE





FUTURE WARS

JÖN! JÖN! JÖN! JÖN! JÖN!